

NEC Centre-Val de Loire

3 avril 2025 au #B3 Campus de Vierzon

Compte-rendu



Sommaire

| | |
|--|-----------|
| 1. CONFERENCE « LE NUMERIQUE QUE NOUS VOULONS. POURQUOI IL EST URGENT DE CHANGER DE REGARD SUR LE NUMERIQUE » | 3 |
| UN NUMERIQUE AMBIVALENT ET INSOUTENABLE..... | 3 |
| POUR UN NUMERIQUE EMANCIPATEUR ET SOUTENABLE..... | 4 |
| CINQ LEVIERS DE TRANSFORMATION | 4 |
| VERS UNE CULTURE CITOYENNE DU NUMERIQUE | 4 |
| CONCLUSION : UN NUMERIQUE HABITE, CHOISI, DISCUTE | 4 |
| 2. ATELIERS DU MATIN | 5 |
| PARAMETRONS NOS EMOTIONS... RENFORÇONS NOS INTERVENTIONS !..... | 5 |
| HANDICAP ET NUMERIQUE : DECOUVERTE ET MANIPULATION DES OUTILS DU TECHLAB APF FRANCE HANDICAP..... | 8 |
| INFORMATION ET SENSIBILISATION AUPRES DES ELU·E·S | 10 |
| PRESENTATION DE PROJETS LAUREATS DE L'APPEL A PROJETS « INCLUSION ET MEDIATION NUMERIQUE POUR TOU·TE·S »..... | 14 |
| LES PLATEFORMES « LA COOP DE LA MEDIATION NUMERIQUE » ET « LES BASES »..... | 18 |
| 3. TABLE RONDE « CULTURES, ART ET NUMERIQUE : LE NUMERIQUE AU PROFIT DE LA CULTURE » | 20 |
| 4. ATELIERS DE L'APRES-MIDI | 21 |
| LA DOCTRINE DU NUMERIQUE : UN PARCOURS DE SANTE COORDONNEE..... | 21 |
| APPROCHE LUDIQUE DE LA MEDIATION NUMERIQUE, UN ATELIER PRATIQUE PRESENTANT LES 3 JEUX DEVELOPPES LORS DU HACKATHON DE LA MEDIATION NUMERIQUE | 23 |
| NUMERIQUE ET DEMOCRATIE : RETOUR D'EXPERIENCE SUR L'UTILISATION DE L'OUTIL DECIDIM | 26 |
| ACTIONS INNOVANTES DANS LE CADRE DE FRANCE NUMERIQUE ENSEMBLE..... | 28 |
| CAFE IA | 29 |

1. Conférence « Le numérique que nous voulons. Pourquoi il est urgent de changer de regard sur le numérique »

Avec Clément Mabi, Professeur junior (CPJ) en science de l'information et de la communication, responsable du Laboratoire Fabrique de Pensée Critique à l'INSA de Rennes



Un numérique ambivalent et insoutenable

Le numérique est partout, mais n'est pas à la hauteur des défis démocratiques, sociaux et écologiques contemporains. Il est ambivalent : outil d'émancipation et vecteur de domination. Le modèle dominant, fondé sur la plateformesation, l'ubérisation et la technologie ultra-libérale, génère surveillance, dépendance, exclusion et dégradation écologique. Ce modèle est incompatible avec une trajectoire de sobriété et de justice sociale.

Pour un numérique émancipateur et soutenable

Nous devons imaginer un numérique qui libère, qui renforce le pouvoir d'agir, l'autonomie, la coopération et la participation. Ce numérique se construit par une appropriation collective, non comme simple compétence technique, mais comme enjeu social et politique.

S'approprier le numérique, c'est :

- Pratiquer, manipuler, expérimenter pour comprendre
- Apprendre ensemble, dans des démarches collectives
- Disposer de temps, de médiation, de lieux d'apprentissage partagés

Cinq leviers de transformation

1. Reconnaître la techno-diversité : valoriser les alternatives comme Wikipédia ou les logiciels libres.
2. Soutenir les communs numériques : encourager des modèles coopératifs et non marchands.
3. Créer une démocratie technique : associer les citoyens aux choix technologiques.
4. Réguler les plateformes : encadrer les monopoles et garantir les droits fondamentaux.
5. Expérimenter la sobriété numérique choisie : repenser nos usages et infrastructures numériques.

Vers une culture citoyenne du numérique

Ce projet suppose une éducation numérique citoyenne, accessible à toutes et tous, tout au long de la vie. Cela implique de :

- Former les jeunes à un usage responsable et éthique
- Accompagner les publics éloignés avec des dispositifs de médiation humaine
- Soutenir les tiers-lieux, les filières de reconditionnement, et les achats durables

Conclusion : un numérique habité, choisi, discuté

Le problème n'est pas le numérique en soi, mais le numérique que nous avons laissé s'imposer. La réponse n'est pas plus ou moins de numérique, mais un numérique différent, discuté collectivement, orienté par les besoins sociaux et guidé par une vision démocratique et soutenable. Il est temps de faire émerger de nouvelles coalitions associant chercheurs, associations, institutions, éducateurs et citoyens, pour un numérique au service de l'intérêt général.

2. Ateliers du matin

Paramétrons nos émotions... renforçons nos interventions !

atelier pratique animé par Matthieu David de la Ligue de l'Enseignement du Cher et Eva Sandou-Valette, coordinatrice du dispositif Promeneurs du Net du Cher (Apléat-Acep)



Objectif de l'atelier :

Comment pouvoir accompagner les jeunes à l'éducation des usages numérique à travers :

- Une approche de l'esprit critique
- L'éducation au numérique par un exemple de projet
- Réflexion sur la posture professionnelle dans les accompagnements

Emotions face aux contenus:

Une image va dévoiler une perception du regards des jeunes, et cela permet de mieux comprendre le points de vu des jeunes.

- 2 couleurs de post-it distribuer

A chaque image projeter chaque membre lève un post it vert/rouge pour évoquer si l'image nous déclenche une impression négative ou positive.

- Ex de photo: Meme du Slipgate, Geste d'Elon Musk, l'arnaque au faux Brat Pitt, Inox Tag au sommet de l'Everest

Retour du groupe sur les point positifs et négatifs des différentes photos. Il y a des inquiétudes présentes et comment travailler avec les jeunesse ce sujet

Présentation d'un outil de prévention des jeunes : Un memory subjectif, créé par des jeunes

- Travail en sous-groupe
- 2 cartes avec un emoji et une affirmation et il faut trouver un argumentaire pour réussir à trouver un lien

⇒ L'idée est de se mettre à la place d'un jeune et imaginer sa réponse

Ce jeu, quand animé pour les parents et enfants, est vraiment le plus efficace. Les différents retours sont axés sur la prévention nécessaire.

ex: les chats sur les jeux comme Roblox, GTA...etc.

Question: Est-ce qu'un professionnel se doit de connaître les jeux et les différents "chats de conversation" ? Ou les pros se doivent de connaître les différents outils/jeux ou les outils doivent être construit avec eux.

⇒ La démarche de cette ressource: Un projet, une construction par étapes. Les professionnels au cœur du projet avec les jeunes. Construction collective, relation de confiance, animation des séances.

Présentation rapide du TNE (Territoire Numérique Educatif) exclusivement dans le Cher.

Comment mobiliser le numérique dans la vie scolaire et dans la vie des parents.

Pour la réalisation de ce type d'outil, il faut en général 6 séances de 2h avec à minima une semaine entre chaque séances.

L'idée est aussi de faire intervenir les parents dans la réalisation de ces jeux, mais les émotions ce n'est pas si facile. Il faut prévoir des temps d'échanges pour :

- Connaître les émotions principales
- Les reconnaître chez soi

Rapidement, les jeunes ont fait le lien avec les situations et les associées en illustrant d'exemples.

Question: avez-vous rencontré des jeunes sans outil numérique?

⇒ Oui mais il y a souvent un décalage arrivé au collège où l'ENT est obligatoire.

Définition des compétences psychosociales:

Elles sont définies par l'OMS comme la capacité d'une personne à faire face efficacement aux exigences et aux défis de la vie quotidienne.

Nourrie l'esprit critique

Selon l'UNESCO "la pensée critique est un processus qui implique de poser des questions adéquates..."

- ⇒ Présentation de l'expérimentation d'intentions publique sur Vierzon et Tours Nord sur le stand du Hub-Lo.
- ⇒ Distribution plaquette place du numérique , présentation de Bird of Prey, La collecte record, mission locale de Bourges...
- ⇒ Présentation des PDN (Promeneurs du Net)

Handicap et numérique : découverte et manipulation des outils du TechLab APF France Handicap

Atelier pratique animé par Richard Dupas-Renaud du Hub-Lo, avec la participation de Mathieu Robin de l'APF 45



L'atelier est divisé en deux stands :

- Présentation et démo de certains appareils/équipements facilitants prêtés par le Techlab
- Présentation et démo de Copilote, IA d'accessibilité de Microsoft, par Mathieu Robin.

Richard fait une courte présentation de l'atelier, et comme le groupe n'est pas trop large on peut faire un tour de table afin de découvrir leurs possibles besoins et enjeux.

On pouvait retrouver dans le groupe :

- Médiateur et conseiller numérique Touraine : rencontres d'utilisateur malvoyants (NVDA : logiciel d'aide à la lecture)
- Brenne Box
- CD 37 (Politiques publiques et sociales)
- Référente Handicap & Référente Numérique FREP
- Réseau des médiathèques 41 : Les infos disponibles sont travaillées en FALC mais l'accès aux appareils (PC) n'est pas adapté.
- Tiers-Lieu FabLab : comment faire du fablab un lieu ressource ? Transformer/reconditionner de l'équipement en équipement adapté ?

Ils sont le plus souvent confrontés à des visiteurs malvoyants ; ils étaient intéressés de découvrir quelques outils facilitants mais les besoins ressortis sont :

- être capable d'orienter les usagers vers des institutions ou des outils adaptés (= faire le lien)
- prendre plus de temps individuel : le médiateur accorde le temps nécessaire à l'utilisateur pour l'accompagner (mais besoin de faire comprendre ça à leurs employeurs).

- nécessité d'être identifié à l'accueil pour ne pas démotiver les usagers aux besoins spécifiques.
- comment les emmener vers l'autonomie ? (Faire des fiches écrites pour qu'ils suivent les process, filmer les actions à faire pour suivre un process ?)

Le groupe se divise et alterne entre ces deux stands pour découvrir les différents outils.

Problème relevé au sujet de Copilote :

- QUID des IA facilitantes quand on veut utiliser des logiciels libres ?

Il a été évoqué la possibilité d'un événement Hub-Lo & APF sur le sujet de l'accueil des PSH pour les médiateurs et conseillers numériques. Ces derniers étaient intéressés .

Information et sensibilisation auprès des élu-e-s

RETEX animé par Jean-Bernard Constant, Responsable Numérique pour la Communauté de Communes Coeur de Brenne, Rémi Caillon, Conseiller Numérique pour la Communauté de Communes Grand Chambord, Elise Le Strat, Chargée de mission Hub-Lo pour le 4I et Marion Fiancette, chargée de mission Hub-Lo pour le 36



L'atelier a débuté par un tour de table reposant sur les questions suivantes : quelles sont vos structures, quelles sont vos relations avec les élu-e-s ?

S'est ensuivi un temps d'échange avec les participants :

Relation élu-e-s et numérique :

- Quelles sont vos relations avec les élu-e-s locaux ?
- Quelles sont les actions des élu-e-s sur le volet numérique ?

Impact des politiques locales sur les actions numériques des structures :

- Quelles sont vos envies sur votre territoire ?
- Quels sont les freins qui vous avez par rapport au positionnement des élu-e-s sur cette question ?

Sensibilisation des élu-e-s :

- Avez-vous déjà proposé ce type d'atelier ?

- Avez-vous déjà participé ?
- Avez-vous des blocages ?

Ouverture :

- Comment mobiliser des élu-e-s qui n'ont rien fait en termes de numérique ?
- Hors élu-e-s : Et vous (de votre point de vue associatif, de terrain, privé) qu'est-ce que vous en pensez ?

Cet atelier vise à présenter un retour d'expérience la sensibilisation des élu-e-s au numérique par la présentation de deux actions qui ont été menées : une dans le bassin de vie Blaisois (Loir-et-Cher) et une dans le bassin de vie du Blanc (Indre). Ces territoires, chacun regroupant trois Communautés de Communes, ont été analysés à travers des indicateurs clés, notamment l'indice de fragilité numérique (échelonné de 1 à 10, 1 étant un faible risque et 10 un risque élevé) et le taux d'illectronisme (30% sur le bassin de vie du Blanc contre 17% pour le bassin de vie Blaisois). Ces données ont permis de mieux comprendre les spécificités de chaque territoire.

Le bassin de vie Blaisois plus représentatif d'un milieu urbain démontre un taux d'indice de fragilité modéré pour les 3 Communautés de Communes qui la composent comme suit :

- Communauté d'Agglomération de Blois "Agglopolys" : 5.6
- Communauté de Communes Beauce Val de Loire : 6.2
- Communauté de Communes du Grand Chambord : 6.2

Le bassin de vie du Blanc définit comme plutôt rural avec une population vieillissante, quant à lui présente un indice élevé en terme de fragilité numérique réparti comme suit :

- Communauté de Communes Brenne Val de Creuse : 7.3
- Communauté de Communes Marche occitane Val d'Angin : 7.8
- Communauté de Communes Coeur de Brenne : 7.9

Une comparaison entre deux bassins, a révélé des différences significatives en matière d'offres d'accompagnement et de présence de structures de médiation numérique. En termes de densité de professionnels de la médiation numérique, l'Indre compte moins d'un professionnel pour 1 000 habitants, tandis que le territoire du Grand Chambord dans le Loir-et-Cher en compte deux. Cette différence s'explique par le fait que le bassin blaisois est plutôt urbain comparé au bassin du Blanc principalement rural.

Rémi Caillon, Conseiller Numérique à la Communauté de Communes du Grand Chambord a présenté le territoire de celle-ci en terme d'infrastructures numériques tels que les médiathèques, France Services etc. en précisant qu'il s'agit d'un territoire assez touristique et peu numérique.

La Communauté de Communes à mis en place l'action "les questions de territoires" pour mieux comprendre son territoire et avoir plus de lisibilité sur ce qu'il se passe en reprenant un peu le concept d'éducation populaire, c'est un moment qui vise à discuter de divers sujets, notamment le numérique. Il nous partage ses observations sur la participation lors des sessions ouvertes au public, qui encouragent les échanges entre :

- citoyen·ne·s/expert·e·s
- citoyen·ne·s/élu·e·s
- élu·e·s /élu·e·s

Les objectifs de ces temps d'échanges étant l'acculturation sur tous les sujets de la communauté de communes mais aussi de développer l'esprit critique.

Le temps consacré à "Question de territoire et le numérique" vise à permettre aux élu·e·s de présenter leur territoire avec des données chiffrées et des tendances. Par exemple, une session sur "qu'est-ce que l'IA et ses impacts potentiels" a attiré entre 60 et 70 participants, avec une mobilisation de 25 à 30 élu·e·s (communautaires, municipaux et parfois des élu·e·s hors territoire) contre 30 à 40 personnes sur les autres temps. Ce sujet a été approfondi par un ciné-débat et sera poursuivi lors d'une conférence dans le cadre de l'événement Humain et Tech.

Il convient de souligner le rôle clé de certain·e·s élu·e·s, dont l'implication active peut servir de levier pour renforcer la mobilisation. Ces élu·e·s jouent également un rôle essentiel dans la diffusion de l'information et la communication autour de ces initiatives. Il évoque aussi qu'en tant que conseiller numérique (reconnu comme réparateur informatique à première vue pour les élu·e·s et sollicité pour divers sujets) permet d'être le point de référence au sein du territoire favorisant aussi des moments informels qui facilitent la mobilisation.

A ce jour, les questions de territoire cumulent une dizaine de rendez-vous qui ont lieu le lundi.

Jean-Bernard Constant, Responsable Numérique à la Communauté de Communes Cœur de Brenne, met en lumière les défis rencontrés pour sensibiliser les élu·e·s au numérique sur le bassin de vie du Blanc. Il explique que les élu·e·s, souvent très vieillissants (moyenne d'âge de 60/70 ans) majoritairement masculins et vraiment très éloignés du numérique, ne se sentent pas directement concernés par ces enjeux, soit par manque d'usage personnel, soit par méconnaissance. Cette situation est amplifiée par la nature très rurale du territoire, où la perception du numérique reste largement influencée par les politiques nationales, au détriment d'une vision locale adaptée.

C'est dans ce contexte que le partenariat entre le Hub-Lo, la Communauté de Communes Cœur de Brenne et Emmaüs Connect a vu le jour. Par la suite, la Communauté de Communes Val de Creuse s'est également associée pour mener cette action de sensibilisation à destination des élu·e·s.

La genèse de l'initiative nommée "Numérique et territoire, vers une transition réussie" a eu lieu en automne 2023. Le besoin d'acculturer les élu·e·s locaux aux enjeux numériques a été relevé lors des échanges en réunions Hub-Lo. L'idée première fut d'aborder le numérique par différents prismes via la présentation d'actions qui ont été menées sur le territoire de l'Indre ou avoisinant afin qu'ils puissent imaginer ce qui pourrait être fait concrètement via le numérique sur leur territoire.

Le 19 novembre 2024, l'événement s'est déroulé sur une demi-journée réunissant 30 participants dont 12 élu·e·s locaux avec pour objectif de promouvoir l'inclusion numérique pour renforcer la cohésion et l'attractivité des territoires ruraux.

Une présentation vidéo de l'événement a été projetée.

Une réflexion est en cours pour dupliquer l'action sur d'autres territoires de l'Indre en lien avec la Préfecture de l'Indre et la dynamique France Numérique Ensemble.

Questions du public/échanges

- ⇒ Intervention d'un Maire évoquant l'utilisation avec sa secrétaire qui l'accompagne sur l'aspect administratif dans la gestion des mails.

Il évoque la difficulté que les adjoints et les conseillers municipaux face à l'usage du numérique et la quantité de mails au quotidien. Mais aussi l'Intérêt pour l'IA et les risques de son utilisation.

Quel format est attendu pour la collectivité sur une intervention à ce sujet ?

Le Maire souhaite que ces conseillers aient un 1er niveau d'informations avec un intervenant notamment lors de la conférence des Maires.

- ⇒ Questionnement sur la collecte des données pour les ateliers organisés par la CC du Grand Chambord notamment à viser statistiques.

Le territoire du Grand Chambord respecte la RGPD, les données quantitatives restent en interne et n'a pas vocation à être partagée.

Le territoire de la Brenne effectue des sondages avec des questionnaires, cependant les retours sont peu nombreux. La présence de cabinets d'études élaborent cependant des diagnostics sur le territoire comme le précise Jean-Bernard Constant, les retours obtenus sur l'utilisation de l'espace coworking projetaient la présence de 5 à 6 coworkers au sein de l'espace, à ce jour ils en sont singés leur 160ème contrat.

- ⇒ Est-ce que le format est duplicable dans d'autres départements ?

Oui le format est duplicable, rien n'est figé, il doit être adapté aux besoins du territoire.

- ⇒ Intervenant spécialisé dans la RGPD du GIP Récia. Y a t-il des interventions qui sont uniquement à destination des élu-e-s ?

Les élu-e-s utilisent leurs adresses personnelles pendant leur mandat, ce qui pose des problèmes de conformité avec le RGPD. Il est crucial pour les élu-e-s de disposer d'outils numériques adaptés. Il est intervenu pour souligner l'importance d'avoir des outils spécifiques à la mairie, afin de ne pas utiliser des outils personnels, que ce soit pour une adresse e-mail ou pour un téléphone portable.

Il précise l'importance d'acculturer les élu-e-s sur le numérique mais aussi sur l'acculturation de la bonne gestion de leur mandat et de leurs responsabilités.

- ⇒ Intervenante du GIP Récia sur la communication

Le territoire de la Brenne réalise des enquêtes à l'aide de questionnaires, mais les réponses obtenues sont peu nombreuses. Des cabinets d'études mènent également des recherches approfondies pour établir des diagnostics. Cependant, les questionnaires ont leurs limites. M. Constant souligne que les réponses reçues initialement suggéraient la présence de 5 à 6 coworkers dans l'espace de coworking, alors qu'aujourd'hui, ils sont 160.

Le Grand Chambord indique que la communication s'effectue via divers canaux, tels que des flyers, le service de communication de la communauté de communes et un panneau Pocket. Cependant, le bouche-à-oreille s'avère être le moyen le plus efficace.

Présentation de projets lauréats de l'Appel à projets « Inclusion et médiation numérique pour tou-te-s »

RETEX animé par Noémie Wartelle du Conseil Régional, et avec Séverine Cambier du B3 Campus, Franck Bellu du Conseil Départemental d'Eure-et-Loir, Thierry Joubert de la MELI, Stéphane Bué d'Informatique participative, Christine Péritore du CIAS du Blaisois et Mehdi Chami de la Communauté de Communes Terres du Val de Loire



Dans le Cher : Communauté de Communes Vierzon Sologne Berry (Séverine CAMBIER)

Projet partagé entre les élus et les besoins de la population locale

- constat qu'il manque des actions pour rendre autonomes les personnes en fragilité numérique sur la Communauté de Communes.
- constat que les usagers en fragilité ne sont pas équipés
- Comment gérer l'amont (l'accès au matériel) ?
 - ↳ idée de travailler avec Emmaüs Connect pour le matériel
 - ↳ s'appuyer sur un lieu commun : le Village B3 by CA de Vierzon

Public : très hétérogène. Nouveaux arrivants, seniors, demandeurs d'emploi...

Constat : depuis le début du projet, on constate que ces ateliers favorisent également le lien social

Mardi 22 mars à 18h : une première conférence en direction des familles sur les usages sera animée par SOS TECH

Samedi 17 mai : une deuxième conférence

En territoires ruraux : des ateliers/temps d'échanges sur les 16 communes en demi-journées

Dans l'Eure-et-Loir : Franck BELLU, médiateur numérique du département d'Eure et Loir

Un tiers-lieu commun aux Conseillers Numériques du département sur Chartres

L'AAP va permettre un soutien RH et un investissement sur du matériel informatique qui permettra de mettre en place des ateliers pour les publics

Asso LA MELI Issoudun (Thierry JOUBERT)

- 18% du BDV est en situation de pauvreté
- Population très hétéroclite (familles monoparentales, nouveaux arrivants...)

Il y a un Espace France Service aussi dans le quartier mais mal identifié par les habitants et du coup les usagers se tournent vers la MELI qu'ils connaissent mieux.

La MELI est aussi un EVS (Espace de Vie Sociale)

Des ateliers sont proposés sur les démarches en ligne (accès au droit)

Des ateliers d'appropriation du numériques sont proposés les jeudis

L'AAP est monté sur 3 ans : sur les ateliers mis en place, des retours positifs de la part des Conseillers Numériques qui animent les ateliers. Il ressort également le fait que cela favorise le lien social. Au niveau des enfants on intervient du CEI au CM2.

La MELI est également impliquée dans le dispositif "SETUP" du CRIJ : un dispositif qui permet à des jeunes de bénéficier d'un parcours d'inclusion numérique et de se faire remettre un PC reconditionné pour travailler leur projet d'études ou d'insertion professionnelle

Informatique participative (Stéphane Bué) :

Mission de reconditionnement sur le périmètre de la métropole de Tours : en partenariat avec Université de Tours et nouvellement avec Emmaüs Connect.

On redistribue le matériel reconditionné sur le public ciblé pour un tarif de 5€ moyennant une adhésion à l'asso de 15€ grâce à un financement Contrat de Ville.

Les ordinateurs sont réinstallés sous Linux (libre) car l'association prône les logiciels libres comme alternative aux logiciels propriétaires

Volet accompagnement : les usagers viennent avec leurs questions et on leur propose une réponse. Les personnes peuvent venir quand elles veulent en tant qu'adhérents.

PUBLIC :

Ce sont principalement des seniors (usages de l'ordinateur et de la tablette). Également des personnes en situation de handicap redirigés par CAP EMPLOI

Reconditionnement : 80 % de femmes et plutôt des familles monoparentales

Partenariat avec la Ligue sur le volet accompagnement

Dans le cadre de l'AAP :

projet d'outillage des Conseiller Numériques sur les bases de l'usage du libre et la connaissance de l'écosystème

développer des permanences dans des structures prescriptrices : AFPA, France Travail (agence des 2 lions)

On ne va pas sur le champs des démarches en ligne car on est pas spécialistes de cette question

On accueille des stagiaires notamment des jeunes CEJ qui viennent découvrir le métier de reconditionneur

Projet AAP Humain & Tech : en partenariat avec le GIP RECIA sur des évènement concernant la cyber sécurité (une date dans le 37 et une autre dans le 45)

CIAS du Blaisois (Christine PERITORE) :

Enjeu d'interconnaissance et de coordination des acteurs de la médiation numérique

Dans ce cadre le CIAS a fait un diagnostic du territoire qui a déterminé le Projet Social de Territoire
Recrutement d'un Conseiller Numérique sur le CIAS du blaisois dès le début du dispositif conseillers numérique

Accompagnement du Hub-Lo depuis 2022 sur le projet d'interconnaissance et de coordination des acteurs sur Blois Agglopolys, notamment avec l'organisation d'un hackathon pour réfléchir au projet de gouvernance du réseau d'inclusion numérique.

Un évènement fédérateur a été organisé fin 2024 sur Blois avec les acteurs de l'inclusion, les travailleurs sociaux, conseillers numériques.

AAP CPER : Besoin de recruter un deuxième Conseiller Numérique. L'AAP permettra de compléter la partie de financement d'un Conseiller Numérique déjà prévu par l'Etat.

Ce 2ème poste sera plutôt fléché sur un format d'accompagnement en "aller vers" dans les communes de l'agglomération autour de Blois

Partenariat avec Emmaüs Connect

Communauté de Communes Terres du Val de Loire (Medhi CHAMI et Anthony, Conseiller Numérique) :

- Seule communauté de communes de la région qui a la compétence "Inclusion numérique" : la question de la gestion des systèmes d'information s'est posée très tôt, avec un positionnement sur l'humain dès le départ et plutôt sous-traiter le volet technique (hardware et software)

- Beaugency est dans le bassin de vie d'Orléans
- Territoire plutôt "aisée" mais avec une disparité territoriale complexe avec des toutes petites communes rurales
- La communauté de communes est dans la médiation numérique depuis 30 ans (à l'époque un des premiers espaces multimédia en médiathèque)
- Public cible inclusion numérique : jusqu'à maintenant essentiellement des séniors.

L'appel à projets CPER : pour élargir la cible, la médiation numérique va être crantée à l'ensemble des lieux de lecture publique et au Salon du livre Jeunesse de Beaugency pour toucher les familles et les jeunes. Mise en place d'espaces numériques au sein du salon pour une proposition d'ateliers d'Education aux médias

Les plateformes « La Coop de la médiation numérique » et « Les Bases »

Atelier démo animé par Sarah Ouali et Timothé Gillet de l'ANCT



Mise en contexte :

- rappel des missions ANCT, cadre de Société Numérique
- Feuille de route FNE NATIONAL : 4 axes
- Les plateformes, Les bases, coop, sont dans l'axe 2 : outiller la médiation numérique

Présentation de la plateforme les BASES

- Partager des ressources, créer, centraliser des ressources...
- Ressources publiques ou privées
- Créer une base (chapeau), puis des 'collections',
- Par défaut / recherche : accès direct aux ressources, regroupées dans des BASES.
- Ressemble à un logiciel : BookStack. Peut-être une base du développement des BASES.
- Accès libre totalement.
- Droits : licence Etalab, passage en licence CC By CA
- Les Webinaires se retrouvent dans les ressources
- Les bons clics : WeTechCare travaille dessus

Présentation coop :

L'espace COOP avait anciennement un accès réservé uniquement aux conseillers numériques. La nouvelle version a la volonté d'être véritablement un outil métier pour les professionnels de la médiation numérique :

- Pour tous les professionnels de la médiation.
- Enjeu de professionnalisation, outil métier.
- Enregistre l'activité, génère des statistiques, permet le suivi de bénéficiaires -
- Aujourd'hui, on peut importer liste de bénéficiaires (de l'ancien outil).
- But : proposer quelque chose qui puisse être sécurisé, hébergé par un serveur situé en France.
- Permet de centraliser des stat au niveau national.
- Avec des thématiques d'accompagnement : repérer les thématiques les plus importantes
- Evaluation des compétences numériques (europe) : DIJCOMP
(<https://oce.uqam.ca/digcomp-cadre-de-referenc-europeen-competences-numeriques/>)

Enjeux : une seule plateforme d'inclusion numérique permet la centralisation des 3 outils Coop, Les Bases et plateforme France services.

Conclusion - perspectives :

Développement d'une fonctionnalité de fil d'actualité, selon les préférences de l'utilisateur. Dernières ressources partagées selon des préférences renseignées.

3. Table ronde « Cultures, art et numérique : le numérique au profit de la culture »

animée par Denis Pansu de l'Épicentre de Bourges, avec Clémence Martin du lieu artistique Le Centre, Benjamin Cadon de La Labomedia et Sébastien Cotte de Ikoï Studio



Résumé de la table ronde disponible prochainement

4. Ateliers de l'après-midi

La doctrine du numérique : un parcours de santé coordonné

atelier pratique animé par Christel Pinto du GRADeS Centre-Val de Loire

La doctrine du numérique en santé

- Coordonner
- Fluidifier
- Sécuriser



37

1. Introduction et ouverture de la discussion

La rencontre a débuté par des échanges autour des cartes professionnelles de santé :

- Carte CPS médicale (pour les professionnels de santé)
- Carte CPE (pour les secrétaires médicales)

Ces outils sont essentiels pour accéder aux services numériques de santé de manière sécurisée.

2. Outils numériques et intelligence artificielle

- Présentation de la plateforme Osiris, utilisée pour la gestion professionnelle des ordonnances.
- Discussion sur l'intégration de l'intelligence artificielle dans les consultations :
 - ↳ Des logiciels permettent désormais l'enregistrement et la génération automatique de comptes rendus médicaux.
 - ↳ Environ 20 % des professionnels de santé utilisent ces solutions.

3. Présentation du GRADeS E-santé Centre-Val de Loire

Mme Pinto a présenté le rôle du GRADeS :

- Le numérique en santé est encadré au niveau national par deux entités : ADNS et ANS.
- La mise en œuvre régionale est assurée par l'ARS et le GRADeS, qui accompagnent les structures sanitaires, médico-sociales, de coordination, et ambulatoires.

4. Illustration : Le parcours de Paul

Mme Pinto a illustré ses propos par le parcours fictif de Paul, un citoyen confronté à des problèmes de santé.

a) Incident de santé

- Douleur thoracique → appel au 15.
- Utilisation de la télé régulation et des outils numériques pour organiser les premiers secours.

Remarque : L'usage du numérique en santé en est encore à ses débuts, mais tend à se généraliser.

b) Dossier Médical Partagé (DMP)

- Paul commence à constituer son DMP.
- Ce sont souvent les patients eux-mêmes qui y ajoutent leurs données.
- Tous les laboratoires et professionnels ne l'utilisent pas encore de manière systématique.

5. Identité Nationale de Santé (INS)

- Chaque citoyen dispose dès la naissance d'un numéro INS, utilisé pour garantir la traçabilité et l'identification dans les échanges médicaux.

6. Accès aux services numériques

Deux plateformes principales selon le public :

- Pro Santé Connect : pour les professionnels (accès via carte CPS ou ICPS + matricule RPPS)
- France Connect : pour les citoyens
- Fonctionnalités disponibles :
 - ↳ Messagerie sécurisée de santé pour les professionnels
 - ↳ Messagerie santé dans "Mon espace santé" pour les patients (ouverte et fermée à l'initiative du médecin)

7. Retour à domicile de Paul

- Paul est suivi via la plateforme Via Trajectoire, qui permet un accompagnement post-hospitalisation.
- Il peut également utiliser des dispositifs de télé suivi pour gérer son traitement.

8. Ordonnance numérique

- Mise en place récente de l'ordonnance numérique, qui dématérialise totalement le circuit de la prescription médicale.
- Ces ordonnances sont accessibles depuis "Mon espace santé".
- Objectif : faciliter la coordination entre professionnels à travers le dispositif e-Parcours.

9. "Mon espace santé" et le DMP

- Pour les professionnels, Mon espace santé et le DMP représentent les mêmes données et outils.

Approche ludique de la médiation numérique, un atelier pratique présentant les 3 jeux développés lors du Hackathon de la médiation numérique

Atelier pratique animé par Mourad Bennaceur du Hub-Lo, Richard Filigani du GIP Récia et Arnaud Villadere d'Aegis-Civis



Chaque année, le Hub organise un hackathon dédié aux médiateurs et conseillers numériques pour développer collaborativement des outils. L'atelier "Approche ludique de la médiation numérique" présenté lors du NEC CVL 2025 à Vierzon met en lumière les résultats de ce hackathon : des outils ludiques conçus collectivement pour aborder diverses thématiques de la médiation numérique: usage des réseaux sociaux, protection des données, cybersécurité, cyberharcèlement etc...

Au cours de la séance, Mourad Bennaceur, en sa qualité de coordinateur régional du Hub-Lo Centre Val de Loire, Richard Filigani, délégué à la protection des données au GIP RECIA, et Arnaud Villadere, président du groupe Aegis-Civis, ont eu l'occasion de dévoiler trois jeux résultant de cette collaboration.

CLICKXIT

Ce jeu est destiné à tout public et basé sur l'association d'images et d'imagination

L'objectif est d'ouvrir les échanges et le dialogues en utilisant différentes cartes illustrées abordant des thématiques autour des réseaux sociaux, de l'identité numérique, du cyberharcèlement etc.

Le but du jeu est de deviner quelle carte a été choisie par le joueur qui a la main, en fonction d'une description ou d'un thème donné.

À tour de rôle, un joueur devient le conteur et choisit secrètement une carte de sa main, en inventant une phrase, un mot qui l'évoque.

Le but du jeu est de marquer des points en fonction des votes. Le conteur marque des points si certains, mais pas tous les joueurs, trouvent sa carte. Les autres joueurs marquent des points s'ils votent pour la bonne carte ou si leur propre carte reçoit des votes.

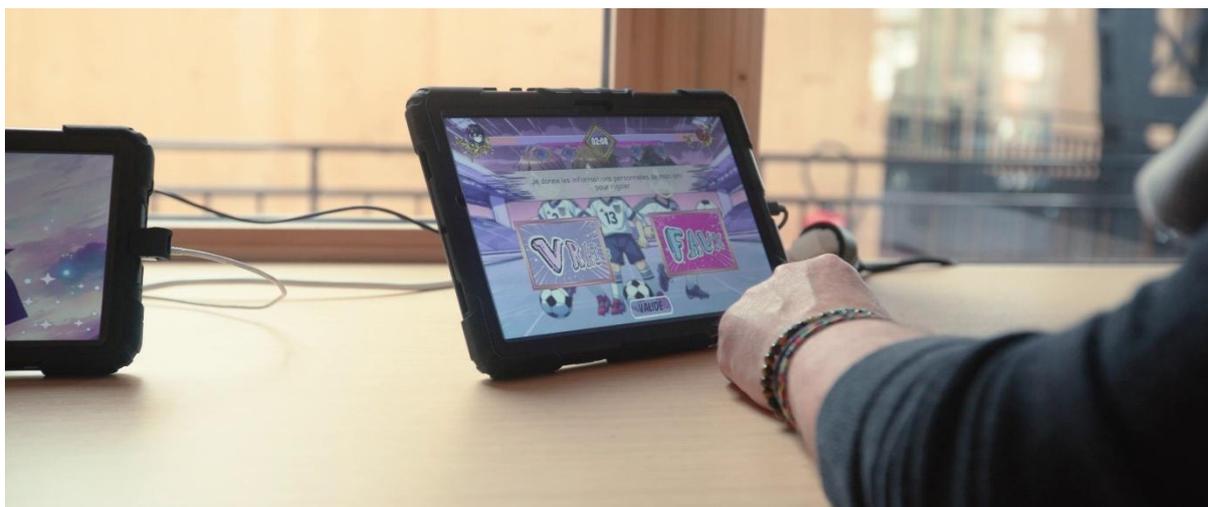
Le jeu encourage la créativité, l'interprétation et la communication implicite.

Serious Game sur la cybersécurité et le cyberharcèlement

Dans ce jeu informatique, vous êtes chargé de inspecter une pièce virtuelle pour y trouver des éléments incorrects ou des objets cachés. Votre mission est de répondre à des questions et de localiser ces éléments avant que le temps ne soit écoulé. Chaque découverte vous rapportera des points.

Outre son aspect ludique, ce jeu est un outil pédagogique intégrant des messages de prévention. Il diffuse des informations, notamment le numéro 3018 pour les victimes de cyberharcèlement et le site cybermalveillance.gouv.fr. Il encourage également la découverte d'autres jeux en ligne traitant de sujets variés de manière ludique et sécurisée.

Quizz sur le cyberharcèlement



Ce quizz est une opportunité pour les adolescents, les jeunes adultes et les parents de se renseigner sur les questions et les situations de cyberharcèlement.

A chaque question plusieurs propositions de réponses sont disponibles ainsi que des messages et des conseils vous seront proposés pour vous aider à prendre conscience des risques et des conséquences du cyberharcèlement..

Casques à réalité virtuelle et exercice de gestion de crise.



Cet exercice permet de simuler l'expérience de stress et d'anxiété qui peut survenir lorsqu'on est confronté à une situation de cyberattaque, et de comprendre comment gérer ces émotions pour prendre les bonnes décisions en cas de crise.

Voleur de données

Ce jeu pédagogique aborde la thématique de la protection des données personnelles, en respectant les dispositions de la loi RGPD. Les cartes du jeu ont été classées en fonction de leur niveau de sensibilité, selon les critères établis par la RGPD, pour sensibiliser les joueurs à l'importance de la protection des données.



Dans ce jeu de protection des données, 3 à 5 joueurs s'affrontent dans un scénario de stratégie. Un joueur prend le rôle d'un hacker, tandis que les autres joueurs doivent défendre leurs données contre les attaques du hacker. Les cartes de données, de défense et d'attaque sont à disposition pour aider les joueurs à atteindre leur objectif. Les gestionnaires doivent utiliser des cartes de défense pour protéger leurs données, tandis que le hacker doit utiliser des cartes d'attaque pour les voler.

Les cartes du jeu sont conçues pour fournir des informations explicatives et pour susciter des questions et des réflexions sur la gestion des données. Chaque carte est une opportunité pour les joueurs de se demander comment ils gèrent leurs propres données et comment ils pourraient les protéger de manière plus efficace.

Numérique et démocratie : retour d'expérience sur l'utilisation de l'outil Décidim

RETEX animé par David Abdelli de l'Agence landaise pour l'informatique

1. Introduction de l'atelier

L'atelier a été animé par David Abdelli, coordinateur à l'Agence landaise pour l'informatique, venu partager son retour d'expérience sur l'utilisation de Decidim, une plateforme open source dédiée à la démocratie participative.

L'outil est utilisé depuis plusieurs années dans leur territoire pour organiser des consultations citoyennes, des budgets participatifs et des votes sur projets locaux.

2. Présentation de Decidim

Origine : logiciel libre développé à Barcelone, conçu pour encourager la participation citoyenne numérique.

Fonctionnalités principales :

- Dépôt de projets citoyens
- Système de vote sécurisé
- Modules de débat, commentaires et suivi de projet
- Tableaux de bord pour les collectivités

Utilisation locale : principalement pour les budgets participatifs. Les habitants peuvent proposer des projets, voter et suivre leur mise en œuvre.

3. Mise en situation : fonctionnement du vote

Le coordinateur accompagne chaque commune des Landes qui souhaite utiliser DECIDIM, leur utilisation est souvent axée sur les choix d'investissement sur des projets citoyens.

Les administrés scannent un QR code individuel à chaque projet proposé (affiché sur écran ou imprimé) menant à une page dédiée de vote en ligne.

L'interface a été jugée intuitive, ergonomique et accessible.

Le système peut être ouvert ou restreint (par adresse IP, compte, code unique, etc.) avec 1 seul vote par personne, ce qui garantit un contrôle démocratique fiable.

4. Retours d'expérience des Landes

Implication des habitants : nette augmentation de la participation depuis l'introduction de Decidim, en particulier chez les jeunes et les actifs.

Simplicité de déploiement : le logiciel s'installe facilement en local

Limites évoquées :

- Nécessité d'un accompagnement humain pour les publics éloignés du numérique.

- Besoin d'un temps de pédagogie avant chaque campagne participative.

5. Échanges et questions

Les participants ont posé des questions sur:

- La possibilité de créer plusieurs comptes et influencer les votes
 - ⇒ Il y a aujourd'hui la possibilité de se connecter via les comptes Google, Facebook, ce qui limiterai les doublons, mais seules les communes porteuses du projet décident des modalités.
- L'adaptabilité de Decidim pour d'autres usages (consultations internes, scolaires, etc.)
 - ⇒ L'expérience de la communauté de communes des Landes est principalement centrée sur les projets participatifs, mais le logiciel est parfaitement adaptable a d'autre utilisations interne à une collectivité.

Exemple de projets :

Deux propositions étaient en concurrence dans le cadre d'un budget participatif : d'un côté, les chasseurs souhaitaient l'installation d'une chambre froide ; de l'autre, les jeunes réclamaient la création d'un skate-park.

Grâce à une campagne électorale particulièrement mobilisatrice, les jeunes ont obtenu la majorité des votes. Néanmoins, la collectivité a choisi de soutenir également le projet des chasseurs.

Ce type de dispositif permet à une collectivité de mieux cerner les attentes et priorités de ses administrés. Il constitue un véritable levier pour renforcer la démocratie locale et encourager l'engagement citoyen.

6. Conclusion

L'atelier a permis de découvrir un outil robuste, libre et adaptable pour renforcer les démarches de participation citoyenne. Decidim semble être une solution pertinente pour les collectivités souhaitant numériser leurs dispositifs participatifs tout en conservant une approche transparente, éthique et inclusive.

Actions innovantes dans le cadre de France Numérique Ensemble

RETEX animé par Léa Gislais de l'ANCT et Lydie Cassaigne du Hub-Lo et avec Aurélien Foucret d'Emmaüs Connect, Sofiane Boukhit de la Ligue de l'Enseignement 36, Julien Patry de la Préfecture d'Indre-et-Loire, Elliot Beaurain du Conseil Départemental du Loiret et Sophie Santraud de l'Espace C2B#CRIA45



Résumé de l'atelier disponible prochainement

Café IA

animé par Vanessa Vanier de Loir-et-Cher Tech et Céline Geneste du CEFIM

L'atelier se présentait en 2 parties, et a compté une vingtaine de participant.e.s.

Première partie : Quiz Kahoot animée par Vanessa VANIER :

- Parmi les points soulevés dans ce quiz figurent les éléments suivants :
- Le premier café IA de France a eu lieu à Blois.
- L'IA est un programme informatique qui apprend.
- L'IA peut prédire des tendances dans les données grâce à l'apprentissage automatique.
- Article du Blog du Modérateur « Les Français et l'IA en 2025 : taux d'utilisation, outils, inquiétudes... » d'après l'étude Ipsos sur les usages de l'IA des Français : <https://www.blogdumoderateur.com/francais-ia-2025-taux-utilisation-outils-inquietudes/>
- La première mention de l'IA a été fait au congrès de Darmouth aux Etats-Unis en 1956.
- Le chatbot ELIZA, souvent considéré comme un précurseur de l'IA conversationnelle, a été testé en 1966.
- L'IA peut se trouver dans les assistants virtuels, les voitures autonomes et les moteurs de recherche.
- Plusieurs exemples de biais en intelligence artificielle :
 - ↳ Un chatbot qui reproduit des stéréotypes racistes ou sexistes.
 - ↳ Une IA médicale qui sous-diagnostique certaines populations.
 - ↳ Un système de reconnaissance faciale moins précis pour certaines ethnies.
 - ↳ Un algorithme de recrutement qui favorise les hommes par rapport aux femmes.

Seconde partie : Animation sur la base de la formation à l'animation de cafés IA, par Céline GENESTE

Les participant.e.s à l'atelier ont, en groupe, participer à un jeu pour s'initier à l'utilisation d'algorithmes, sur les thématiques suivantes :

Passé à présent : lire les cartes puis les placer sur la chronologie.

Classer s'il y a des données sensibles ou des données non sensibles : 7 d'un côté, 7 de l'autre.

Données non sensibles : identifiants de connexion, cookies, nom prénom, date de naissance, commentaires sur les réseaux sociaux, numéro de sécurité social, numéro de téléphone.

Données sensibles : religion, origine ethnique et raciale, données générationnelles, opinions politiques, données relatives à la santé, orientation sexuelle, convictions philosophiques.

Peut-être qu'on aurait justement envie de faire évoluer les données réglementaires pour transformer des données non sensibles en données sensibles.

L'IA utilise des algorithmes donc le but est de sensibiliser l'utilisateur à comprendre ce qu'est un algorithme.



Les membres du Hub-Lo en Centre-Val de Loire sont :



Le Hub-Lo est cofinancé par :

