

1



Objectifs

- Participer et animer un stand lors de la fête de la science sur la ville de Saumur
- Faire découvrir le numérique pour tout public au delà du smartphone
- Comprendre les bases de la programmation

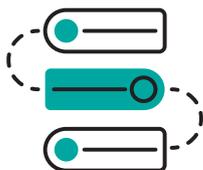
2



Public(s) visé(s) :

Enfants et Familles

3



Action(s)

- Réunion et rencontre de travail
- Acquisition de matériel numérique d'animation (Dash bot, Thymio, Bluebot, Ozobot, Makey-Makey...)

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Faire découvrir d'autres outils de la médiathèque et du réseau de lecture.

5



Les questionnements

Comment se renouveler ? Quels autres actions possibles dans le cadre de cet événement ? - (Fablab / IA / CEMEA (numérique sans écran)

6



Financement

Possible sur projet

1



Objectifs

- Aider les entrepreneurs dans le développement de leurs activités avec les outils numériques et la communication sur les réseaux sociaux
- Accompagner les associations

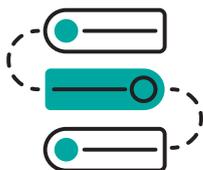
2



Public(s) visé(s) :

- Entrepreneurs
- Association -> Bénévoles

3



Action(s)

- Comprendre les besoins des entrepreneurs
- Mise en place d'atelier

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Monter en compétence
Les (-) : Retour par questionnaires

5



Les questionnements

Comment les contacter ?
Quels sont leurs besoins ?

6



Financement

NC

FICHE PARTENARIAT

Centre communal d'action sociale (CIAS)

1



Objectifs

- Développer une offre de médiation numérique cohérente et tout public sur le territoire

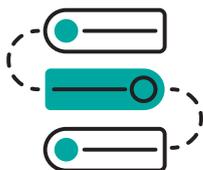
2



Public(s) visé(s) :

- Adultes
- Séniors

3



Action(s)

- Atelier numérique "Premier pas" délocalisés dans les communes
- Atelier numérique thématiques dans les France Services
- Café de l'info (ponctuel)

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Complémentarité / 2 animateurs (CIAS / Anjou numérique) pour les ateliers thématiques
1 animateur pour les ateliers / Lien avec les CCAS, les communes et France Services
Les (-) : Manque de temps pour communiquer

5



Les questionnements

Pérennité du partenariat sur le long terme
-> Fréquentation / Animateurs

6



Financement

Oui

1



Objectifs

- Proposer des permanences et des ateliers numériques auprès des habitants de Trélazé

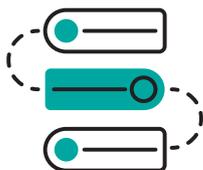
2



Public(s) visé(s) :

- Tout public

3



Action(s)

- Permanence les après-midi du mardi / jeudi / vendredi, accueil personnalisé, gratuit et sans rendez-vous
- Atelier numériques les après-midi du lundi au mercredi, pédagogie sur site , navigation, utilisation des outils

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Beaucoup d'affluence, rencontre, partage
Les (-) : Avoir un bureau fixe, une meilleure connexion à internet, parfois avoir plus de temps avec les personnes.

5



Les questionnements

NC

6



Financement

Non

FICHE PARTENARIAT

Brasserie des Fontaines (Brasserie artisanale)

1



Objectifs

- Proposer des temps de médiation numérique aux salariés d'une ZAE qui prennent leur pause méridienne à la brasserie

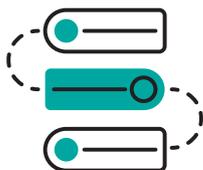
2



Public(s) visé(s) :

- Salarié de la zone d'activités de la Saulaie

3



Action(s)

- "Stand" d'animation numérique (Imprimante 3D, VR....)
- Communication conjointe Cilc & Déclic / Brasserie
- Aller-vers les habitants

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Légèreté du dispositif / attractivité / Food Truck
 Les (-) : Mieux mobilisé les salariés / Intégrer plus de bénévoles dans l'opération / Pérennisé sur l'année (pas de food truck l'hiver)

5



Les questionnements

- Comment déboucher sur des atelier en entreprise ? (répondre aux besoins)
- Identifier par un véhicule spécifiques (triporteur?) et des outils de communication

6



Financement

Non

FICHE PARTENARIAT

Foyer Arceau - Hébergement pour adultes en situation de handicap

1



Objectifs

- Faire découvrir le numérique à un public éloigné

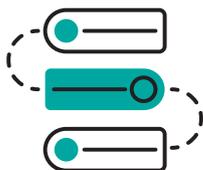
2



Public(s) visé(s) :

- Les résidents du Foyer
- Les jeunes de la maison de quartier Jacques Tati
- Les habitants de Belle-Beille

3



Action(s)

- Après-midi animation : 1 mercredi ; Casque VR, Makey-Makey et quizz & Jeux sur le numérique

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Super moment intergénérationnel

Les (-) : Améliorer envoi de la communication pour faire venir + d'habitants

5



Les questionnements

- Réflexion sur la mise en place d'une permanence spécifique au foyer pour ses résidents
- Organiser d'autres événements dans la salle commune de l'Arceau
- Toucher un public plus large

6



Financement

Non

FICHE PARTENARIAT

Médiathèque & École Loire Authion

1



Objectifs

- Faire réseau
- Donner accès à des ressources numériques
- Semaine sans écran

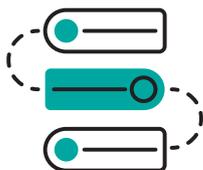
2



Public(s) visé(s) :

- Bénévoles
- Pro médiathèque
- Famille

3



Action(s)

- Vacances connectées
- Permanences dans le réseau
- Formations bénévoles + salariés

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Temps définis à l'avance / matériel
Les (-) : La communication / délai / fiche action

5



Les questionnements

NC

6



Financement

NC

Espace jeune Segré

1



Objectifs

- S'adresser à un public jeune

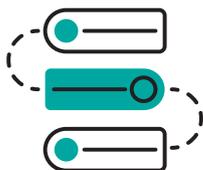
2



Public(s) visé(s) :

- Jeunes (10-17 ans)

3



Action(s)

- Jeux vidéos en ligne (roblox)
- Rétro gaming
- Light painting
- Stop motion
- Découpe vinyle

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Bel investissement des jeunes, super ludique

Les (-) : Besoin de renfort supplémentaire sur la journée

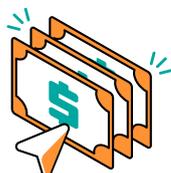
5



Les questionnements

Budget achat matériel supplémentaire

6



Financement

Oui

FICHE PARTENARIAT

Acteurs du quartier de Projet Antenne Numérique

1



Objectifs

- Coordonner la communication, l'animation des acteurs du quartier de Monplaisir afin d'ouvrir au public une antenne de la Régie de Quartier d'Angers dédiée au Numérique.

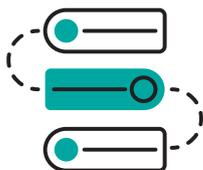
2



Public(s) visé(s) :

- Habitants du quartier de Monplaisir
- Habitants Angers et alentours

3



Action(s)

- Réunion avec les habitants
- Réunion avec les partenaires
- Temps de travail

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Bonne dynamique des partenaires
Les (-) : Meilleurs communication

5



Les questionnements

Comment rendre le lieu dynamique ?

6



Financement

Oui

1



Objectifs

- Répondre aux besoins d'accompagnement numérique du public des médiathèques

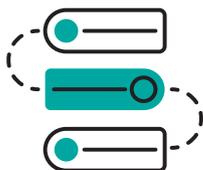
2



Public(s) visé(s) :

- Public des médiathèques
- Bénévoles des bibliothèques

3



Action(s)

- Réunion avec les groupes de bénévoles de chaque médiathèques pour les informer sur le fonctionnement du projet d'itinérance et questionner leur propre utilisation du numérique.

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Contact humain / Fédérer les bénévoles pour devenir éclaireurs

Les (-) : Besoin de formation des bénévoles

5



Les questionnements

NC

6



Financement

NC

1



Objectifs

- Accompagner la structure à devenir porteur d'action de médiation numérique sur tout le Pays Allonais

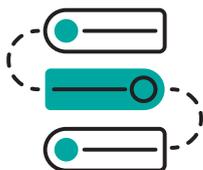
2



Public(s) visé(s) :

- Population du Pays Allonais
- Enfants / Parents / Scolaires / Adultes / Séniors

3



Action(s)

- S'intégrer au projet 'Enfants et numérique'
- Proposer de venir au sein de l'EVS pour permettre la montée en compétences des animateurs
- Pousser la réflexion autour de la mise en place des moyens RH

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Structure bien implantée sur le territoire

Les (-) : Manque de structuration

5



Les questionnements

Les communes vont-elles suivre ?

Le territoire réfléchis encore en silo, commune par commune

6



Financement

Non par pour le moment

FICHE PARTENARIAT

Médiathèque de Sèvremoine / MDS (antenne de St Macaire / CS Indigo)

1



Objectifs

- Faire découvrir la médiathèque (notamment MDS et CS)
- Proposer un temps fort autour du numérique (1 fois / an)

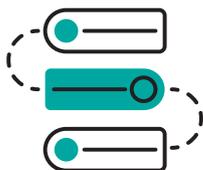
2



Public(s) visé(s) :

- Publics médiathèque / MDS / CS

3



Action(s)

- Événement "A fond les manettes" avec plusieurs propositions :
- Ateliers présentation d'appis pour toutes la famille (Bibliopôle)
 - Accompagnement et sensibilisation à l'usages des écrans (MDS + CS)
 - Tournoi Jeux Vidéo sur Mario Kart (médiathèque)

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Proposer un temps de sensibilisation / prévention / découvertes aux familles

Les (-) : Besoin de plus de communication / Attirer plus de publics éloignés / avoir des personnes qui s'occupe de l'accueil

5



Les questionnements

NC

6



Financement

Non

1



Objectifs

- Faire de la médiation numérique en MDS
- Travailler sur des projets expérimentaux

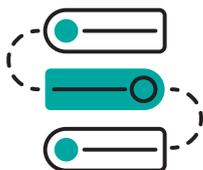
2



Public(s) visé(s) :

- Public accueillis en MDS
- Professionnels de la MDS

3



Action(s)

- Permanence conseiller numérique (CN) toutes les semaines pour tout public
- Permanence CN tous les 15 j pour les pros de la MDS
- Création d'un escape game numérique avec des familles
- Déploiement du coffre fort numérique
- Formation pro sur l'accompagnement numérique

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : Actions qui répondent à un vrai besoin d'accompagnement numérique

5



Les questionnements

Le projet dépend beaucoup de la volonté / appétences pour le sujet du responsable de la MDS

6



Financement

Non

L'échappée Verte

1



Objectifs

- Liens entre les assos pour valoriser les actions de chacune
- Informer les usagers des actions respectives

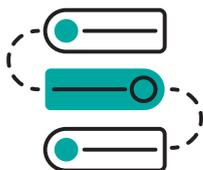
2



Public(s) visé(s) :

- Tout public

3



Action(s)

- Participation au Repair Café de l'association l'échappée Verte

4



Les (+) et les (-)

Les (+) : partage de compétences et d'informations

5



Les questionnements

NC

6



Financement

Non