



PRINTEMPS DU NUMÉRIQUE

ESCDD — L'Espace Social et Culturel du Diois

La mise en place de ce projet d'événement phare autour du numérique s'est voulu une réponse à des préoccupations récurrentes des acteurs du territoire associées à l'usage des écrans dans les espaces éducatifs, en particulier à l'école. Ces préoccupations s'étendent à l'espace social avec la problématique des informations partielles et/ou erronées relayées par les médias et sur les réseaux sociaux. Le projet est financé par la CAF et le Conseil départemental qui ont souhaité que cet événement se réalise sur le territoire.

Fiche de capitalisations

Soutenir la parentalité

(26)

Objectifs du projet —

Valoriser les actions existantes sur le territoire du Diois avec la création du temps fort "Printemps du numérique".

- ✓ Faire un pas de côté pour interroger notre relation au numérique.
- ✓ Monter en compétences.
- ✓ Travailler sur les représentations liées au numérique.

Durée du projet

- ✓ Action répétée chaque année

Déroulement du projet —

Phase 1 : Élaboration du projet

- ✓ Élaboration de l'événement et des axes de travail avec les partenaires :
 - S'émerveiller ;
 - Jouer ;
 - Pratiquer ;
 - S'interroger.

Phase 2 : Mise en oeuvre

- ✓ **Activités pratiques :** géocacheurs, Pacman géant, escape game parents-enfants, atelier de présentation de logiciels libres et Linux, atelier radio, visite du musée avec une tablette, MSAP découverte de jeux et d'applications ludiques, atelier "piano-bananes", atelier bande dessinée audio interactive, vélo-santé sur le thème du numérique, atelier "36-15 numérique le vrai du faux", démonstration d'applis sur tablette et casque de réalité virtuelle, atelier informatique scratch et robot, production musicale numérique, spectacle de danse, atelier artistique dimension tactile du son et espace sonore
- ✓ **Expositions :** "Fais pas ci, fais pas ça", sculpture organique et immersive, présentation de l'oeuvre ORGAN par l'artiste.
- ✓ **Conférences - Débats :** INRIA (Institut National de Recherches en Informatique et en Automatique), "L'adolescence hypermoderne à l'ère du numérique", "Enfants et écrans", débat virtuel : "Smartphone et enfants, comment ça se passe ?", "Numérique et ruralité", débat public participatif autour de l'expo "Fais pas ci, fais pas ça".

Publics concernés

- ✓ Parents et enfants du Diois.

Source d'inspiration du projet

- ✓ Une réflexion ancrée autour des apports des outils du numérique dans l'éducation. Une éthique éducative associée à un parcours d'enseignant qui consiste à ne pas faire à leur place ce que les élèves pourraient eux-mêmes.

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

Impliquer les partenaires

► Pourquoi ?

Pour créer une dynamique territoriale, des actions coordonnées entre elles et pour démultiplier les forces de travail.

Cela permet de renforcer le tissu associatif et l'interconnaissance des acteurs d'un territoire, ce qui facilite la mise en place de nouvelles actions.

Astuce

La mise en place d'**une gouvernance participative d'un projet favorise l'implication et l'engagement des partenaires**. Cette dimension multi-partenaire, dans laquelle les financeurs sont aussi parties prenantes, permet une latitude dans la mise en oeuvre de la feuille de route.

► Comment ?

✓ **Une personne qui endosse un rôle de facilitateur et de coordinateur du projet**, avec une expérience aguerrie dans la coordination de projets multi-partenariaux avec des acteurs de champs différents.

✓ Une fois les grands axes définis, chaque partenaire a réalisé des tâches précises.

● **Transposition en action des savoirs faire et des ressources de chaque acteur** -> théâtre, cinéma, réseau santé mentale, fédération des centres sociaux, musée, cité scolaire, médiathèque...

● **Mise en place de documents partagés.**

✓ Poser d'emblée un enjeu collectif au coeur de l'engagement de chaque partenaire et créer des contextes de travail pour favoriser l'imagination collective

Partenaires du projet : la médiathèque Diois Vercors, la cité scolaire du Diois, la Coop'aire de jeux, le Théâtre de Die, le Musée de Die, Latelier, les géocacheurs du Diois, les élémentaires dioises, RDWA, L'Espace Jeunes de l'ESCDD, la Fédération des Centres Sociaux, la MSAP Diois, le réseau Santé mentale...

Impliquer les publics

► Pourquoi ?

Pour mieux connaître les préoccupations des habitants du territoire afin de concevoir des activités adaptées.

Posture

Ecoute des publics et propositions d'activités avec des formats variés et ludiques.

► Comment ?

✓ Participation des habitant.e.s sollicitée par une présence dans les espaces publics : lors des marchés ou dans les maisons des services publics.

● Ces temps d'échanges avec les habitants ont permis d'apporter des éclairages sur le désarroi de certains d'entre-eux par rapport à la transformation de la société et au sentiment d'exclusion que cette 'fracture numérique' induit chez une partie non-négligeable de la population (séniors, précaires...).

✓ **Des partenaires relais connus des publics** ont drainé les habitants vers des activités familiales ludiques misant sur le plaisir d'être et de faire ensemble.

Astuce

Les échanges des habitants en situation de fracture ont permis de mieux comprendre les réactions de rejet face à certains outils numériques et de mieux cibler des actions à destination de ces publics.



Conseil

✓ **Il faut s'évertuer à faire confiance aux acteurs, aux partenaires relais, à l'ensemble des parties prenantes. Cela valorise chacun et renforce l'engagement dans l'action.**

Contact porteur du projet

Espace Social et Culturel du Diois
Place de l'Évêché
26150 Die
contact@escdd.fr
04 75 22 20 45