



Appel à projets 2016

présentation des projets soutenus

La Fondation Afnic présente les 35 projets retenus lors de son premier appel à projets en 2016, pour un total de dotation de 850.000 euros, traitant de citoyenneté, culture & médias, éducation, emploi & insertion.

#APTIC

Transposer la mécanique des chèques déjeuner en matière de médiation numérique

« Avec l'aide de commanditaires publics et privés bien identifiés, les usagers pourront bénéficier de chèques services numériques pour améliorer la maîtrise des outils et usages numériques dont ils ont besoin.

#APTIC est l'outil qui permet aux différents commanditaires (pouvoirs publics, chambres consulaires, clubs d'entreprises, fondations, branche RSE de grands groupes) d'agir concrètement sur les territoires pour accompagner la montée en compétences des citoyens, des travailleurs, de leurs propres salariés, tout en consolidant les milliers d'acteurs de la médiation numérique présent sur tout le territoire national.

#APTIC permet de repérer efficacement les offres de services sur les territoires, de mesurer précisément les usages numériques qui se développent grâce à un identifiant unique. »

par Médias Cité – <http://www.aptic.fr>

contact : elbaz@medias-cite.coop

Application sur tablette pour personnes très dépendantes

Rendre l'usage d'outils informatiques plus simple pour des personnes polyhandicapées (physique et intellect)

« L'objectif du projet à ce stade est d'améliorer l'ergonomie de la solution, rendre possible le paramétrage de l'application (nécessaire à l'aidant) sur un PC et de développer une plateforme d'échange d'expériences destinée aux familles et aux professionnels. Après le paramétrage par un membre de la famille ou un professionnel, l'utilisateur peut visionner des photos et des vidéos par un tapotement d'écran ou le pointage de boutons. L'utilisateur est le plus autonome possible puisque de nombreuses fonctions de la tablette sont bloquées. »

par le Réseau Lucioles - <http://www.reseau-lucioles.org/>

Contact : contact@reseau-lucioles.org

Bus Communecter

Equiper un bus pour aller à la rencontre d'habitants exclus pour améliorer leur condition et cadre de vie

« Le projet "Communecter" est un projet de territoire s'adressant à tous ses habitants ; mais une frange de la population reste tout de même exclue, soit par isolement, soit par précarité ou par manque d'accès à internet. Un projet de bus "Communecter" à la fois connecté et itinérant permettra de répondre à ce besoin. Le bus, équipé de matériel connecté (ordinateurs, tablettes, téléphones) permettra d'aller à la rencontre des habitants de quartiers

ciblés en difficulté pour remplir trois missions d'intérêt général à savoir : (i) proximité de services à la population, (ii) formation des habitants ciblée aux nouvelles technologies du numérique au travers du cas pratique "Communecter", (iii) accompagnement de ces habitants dans une démarche à la fois citoyenne et de décroissement au moyen de "Communecter" pour faciliter leur participation à la dynamique de territoire qui a pour finalité d'améliorer leur condition et cadre de vie. »

par l'association Open-Atlas - <https://www.communecter.org>
Contact : contact@pixelhumain.com

Camping Numérique

Organiser des ateliers forains pour faciliter l'accès et la formation à l'utilisation d'équipements numériques pour fabriquer des objets intégrés liés à l'habitat

« Le projet de Camping Numérique organise des ateliers forains d'outillage des situations urbaines et mobiles critiques, organisés en 3 pôles i) « Doctorat sauvage numérique » : conférences et ateliers enregistrés en vidéo pour offrir l'accès à la connaissance, ii) Campement numérique pour développer les capacités de création et de production, au niveau local en zones rurales sur la région avec équipement d'un camion cinéma, iii) « Hackerspace » pour faciliter l'accès et former à l'utilisation d'équipements numériques et de machines pour fabriquer des objets intégrés à l'habitat comme des raccordements pour accéder à l'eau, ... ».

par ECHELLE INCONNUE - <http://www.echelleinconnue.net>
Contact : christophe@echelleinconnue.net

Cartographie participative des services

Créer avec les citoyens une cartographie des services et d'informations diverses sur leur territoire

« L'accès aux services à la population passe en premier lieu par un accès à l'information sur l'existence et les modalités pratiques de ces services. Si chaque "grand" service public travaille à l'amélioration de cette information (plaquette, site internet, service-public.fr...), ces démarches restent cloisonnées et les difficultés d'accès à l'information numérique sont souvent sous-estimées dans la communication en ligne des services publics.

Dans le cadre d'une expérimentation sur la cartographie participative des services au public, l'ADRETS a repéré deux axes de développement : le premier autour de la donnée thématique sur les services (structuration, interopérabilité, disponibilité) et le deuxième sur l'appropriation des outils de cartographie participative par les populations, notamment en termes d'ergonomie.

L'objectif principal est de proposer un "commun" efficient sur ce domaine et de favoriser au maximum la réutilisabilité, l'interopérabilité et l'accessibilité des données collectées. »

par l'Association Adrets - <http://www.adrets-asso.fr>
Contact : adevos@adrets-asso.fr

Cartomobilité : vers de nouveaux territoires accessibles !

Déployer une carte citoyenne de l'accessibilité universelle

« D'abord déployé sur Brest Métropole, le projet vise à créer une carte citoyenne de l'accessibilité universelle (handicaps et mobilités actives) sur d'autres nouveaux territoires en France. Il vise à identifier et à relever de manière collaborative tous les éléments qui existent en matière d'accessibilité universelle (espace publics, bâtiments, etc.). Leur identification dans le cadre de « cartoparties » permet leur intégration au sein de la base de données cartographique OpenStreetMap. Les données collectées peuvent ainsi être exploitées gratuitement et librement pour la création de diverses applications numériques. »

par l'Association Tiriad - <http://www.tiriad.org>
Contact : contact@tiriad.org

Communauté On-line pour l'habitat des personnes défavorisées

S'aider entre usagers dans l'acquisition de compétences, pour améliorer son habitat via un compagnonnage numérique

« Il s'agit d'accompagner les acteurs (habitants, volontaires, salariés, bénévoles) dans la maîtrise des outils numériques leur permettant de travailler, de communiquer et de se former (e-inclusion), à faciliter les décisions et les initiatives collectives ainsi que les échanges inter-acteurs (e-collaboration), et à les impliquer dans la communication numérique et le développement de la visibilité du mouvement sur le web.

L'action repose sur des principes chers aux Compagnons Bâisseurs : faire, faire avec, faire ensemble. Il s'agit de s'appuyer sur les compagnons les plus numériquement performants, de les outiller, de les former pour qu'ils puissent à leur tour accompagner les personnes numériquement exclues.

Cette méthode repose sur le compagnonnage et offre aux bénéficiaires un accompagnement personnalisé (diagnostic des besoins et des niveaux, adaptation aux rythmes et aux emplois du temps) autour d'actions très concrètes : co-écrire des rapports, planifier des réunions, publier des informations sur Facebook, partager des documents avec d'autres, échanger sur un sujet grâce à des outils de chat et de visio, répondre à une enquête en ligne, mettre en ligne des reportages de chantiers, lancer une campagne de financement participatif, ...»

par les Compagnons Bâisseurs – <http://www.compagnonsbâisseurs.eu>
contact : al.darrasse@compagnonsbâisseurs.eu

ConnectIC Lab

Ouverture d'un tiers-lieu pour accompagner le public dans la réalisation de 4 prototypes d'objets connectés

« Ce projet consiste en l'ouverture en 2016 / 2017 d'un nouveau tiers-lieu dans les quartiers populaires de Nice Est, au cœur de la friche artistique des Abattoirs à Nice.

Il s'agit de générer une dynamique de création d'activités. Le public sera accompagné dans la réalisation de 4 prototypes d'objets connectés issus des phases de conception et ce dans les domaines d'applications suivants :

- i) Les industries créatives et le design,
- ii) l'architecture et la ville,
- iii) le bien-être social,
- iv) l'environnement naturel. »

par l'Association DIVA - <http://www.lehublot.net>
Contact : fa@lehublot.net

Corps Tangibles

Au croisement de l'expérience humaine, du spectacle vivant et de l'installation interactive

« “Corps Tangibles” détourne les usages d'un outil de jeu vidéo (kinect) et d'une caméra infra rouge pour permettre aux participants d'appréhender leur corps sous une nouvelle forme et de réfléchir à des questions comme la représentation sociale, le complexe, l'interaction.

Le thème du projet “Corps tangibles” n'est pas anodin : il questionne le corps, l'espace, sa représentation au fil de l'évolution humaine et plus généralement notre place avec les autres corps, les autres intelligences avec qui nous partageons la même écorce corporelle.

Le projet favorise la création, un nouveau langage des corps grâce aux repères visuels et sonores dans lesquels les interprètes sont immergés et avec lesquels ils dialoguent en permanence. C'est aussi dans ce cadre, interroger le

statut artiste/individu en situation de handicap et pouvoir le rémunérer à son juste titre en tant qu'interprète créateur. »

par l'Association Mobilis Immobilis – <http://www.mobilisimmobilis.com>
contact : mobilis_immobilis@yahoo.fr

Des étudiants à l'école

Le Karaoké des arts au service d'élèves en difficulté dans l'apprentissage de la lecture et de leur famille

« Le projet vise essentiellement à intégrer des étudiants recrutés et formés à l'outil « Les moulins à paroles (M@P) » dans des écoles et collèges pour accompagner les élèves en difficulté dans l'apprentissage de la lecture au travers de la découverte des arts (poésie, conte, chansons) pendant les heures de cours ou en activités péri-scolaires. En parallèle, il s'agit de permettre à ces mêmes bénéficiaires mais également à leurs familles de continuer à travailler avec cet outil dans le cadre d'ateliers organisés hors du cadre scolaire au sein des établissements du réseau et animés par les stagiaires étudiants ou par un titulaire du projet et de mettre à disposition dans un lieu ouvert au public les éléments logistiques qui constituent la méthode. »

par Ars Legendi - <http://touslesmap.org>
Contact : contact@touslesmap.org

ENISP - Espace Numérique d'inclusion socio-professionnelle

Animation d'ateliers à destination de demandeurs d'emploi pour encourager l'autonomie

« Le projet est orienté « besoin-utilisateur ». Cet espace répondra à l'objectif d'autonomie numérique. Cette étape devient nécessaire pour accroître l'employabilité du public en difficulté d'insertion professionnelle que l'association accompagne, résidents ou non en quartier politique de la ville. Il se décline en animation d'ateliers à destination de demandeurs d'emploi pour favoriser leur insertion professionnelle. Ces ateliers viennent en appui d'un travail effectué par les conseillers en insertion sur un territoire où ce type d'offre n'existe pas ou plus. L'association travaille sur le développement d'un réseau de partenaires. »

par l'Association Pour l'Insertion par l'Economique – <http://www.apije.org>
Contact : contact@apije.org

Expression Des Ressources En Territoires Défavorisés Via Les Outils Numériques Mobiles Et Réseaux Sociaux

Développer l'esprit critique des très jeunes vis-à-vis des médias

« Le Projet est un dispositif d'activités ludiques et éducatives autour des smartphones et tablettes. Son objectif est de permettre aux jeunes de 11-15 ans, de milieu et territoires moins favorisés d'Ile de France et du Grand Ouest de découvrir et s'approprier l'usage créatif et collaboratif de smartphones ou tablettes, de développer l'ouverture culturelle ainsi que leur esprit critique de l'environnement des médias. Seront également proposés des interviews et reportages en lien avec l'orientation, la recherche de stage, les travaux croisés au collège, des reportages sur des initiatives collectives et solidaires de jeunes (transmission entre pairs) ainsi que des « Speed-shows » (scénettes scénarisées en mode pocket film sur des temps très courts). »

par l' Association Appuis Atouts Jeunes
Contact : Contact@atoutsjeunes.fr

Fracture numérique et accès aux droits des gens du voyage

Mise en place d'un espace numérique pour permettre aux gens du voyage d'accéder aux outils numériques

« Le projet vise à faire évoluer la fonction d'accueil au sein de l'association pour permettre aux gens du voyage d'accéder aux outils numériques. Il s'agit de mettre en place sur deux années un espace numérique sous forme de permanences par demi-journées (au siège de l'association mais aussi lors de permanences sur les aires d'accueil) en les pérennisant par la suite par la mobilisation et la formation de bénévoles. »

par l'association Itinérance 22 - <http://www.itinerance22.fr>

Contact : asso.itinerance22@wanadoo.fr

Gommons les inégalités grâce au tutorat numérique

Donner l'accès aux collégiens à un tutorat numérique à la maison mais aussi au collège

« Il s'agit de mettre à disposition des collégiens un soutien scolaire en ligne ainsi qu'un tutorat numérique sur les temps disponibles (ex : en cas de professeur absent non remplacé). Depuis la rentrée 2015, l'association teste de manière pilote dans deux collèges partenaires le tutorat numérique : accès à un site de soutien scolaire en ligne utilisable à la maison comme au collège et sur les temps disponibles et une équipe de volontaires en Service Civique pour animer une séance de tutorat numérique avec la classe. En collaboration avec le professeur remplacé, il est proposé aux élèves de travailler sur une notion, revoir une leçon, réviser pour un contrôle, une épreuve de brevet ou travailler sur la méthodologie ».

par ZUPdeCO - <http://www.zupdeco.org>

Contact : info@zupdeco.org

Images hybrides et création numérique pour tous

Les jeunes et les familles pratiquent des nouvelles formes de réalisation d'image au sein d'ateliers conçus et encadrés par des spécialistes avec le machinima et le mashup

« Le projet, qui touchera de nombreux enfants et jeunes d'établissements scolaires en zones prioritaires ainsi que des familles en difficulté sociale, est un dispositif centré sur la pratique de nouvelles formes de réalisation d'images en mouvement permises par les outils numériques : le machinima (mot valise formé à partir des termes machine, cinéma et animation : il permet de créer des films d'animation à partir d'univers de jeux vidéo grâce à des moteurs 3D), et le mashup (réalisation de films à partir d'objets artistiques pré-existants : autres films, tableaux en version numérique...). Les ateliers, conçus et encadrés par des spécialistes du domaine auront lieu dans plusieurs structures partenaires, afin de toucher des populations de tranches d'âge différentes, et de créer du lien entre ces lieux. »

par le Centre culturel de Gentilly

Contact : e.sethi@ville-gentilly.fr

ITCOUNTS

Connaître le ratio Hommes-Femmes dans une réunion pour proposer des formations, actions et indicateurs innovants en faveur de la parité

« ItCounts est un projet qui se situe à la convergence entre plusieurs communautés : science citoyenne, égalité homme-femme, big data et transformation digitale pour encourager la culture de la parité. C'est un outil composé d'une application et d'un site qui permet aux utilisateurs de compter les ratios homme-femme dans leur entourage, par exemple, lors d'une conférence et de saisir des informations détaillées en matière de communication. Ces données géolocalisées alimentent une base de données et peuvent être partagées sur les réseaux sociaux, analysées grâce à des modules de datavisualisation du site, et servir à des fins de recherche / actions.

ItCounts vise à développer une méthodologie de sensibilisation à l'égalité homme-femme intégrée et spécifique à chaque structure à grande échelle et quantifiable pour proposer des formations, actions et indicateurs innovants en faveur de la parité. »

par Wax Science - <http://wax-science.fr/>

Contact : waxscience@gmail.com

Job@venir

Permettre à des adolescents d'acquérir des compétences indispensables pour leur insertion sociale et professionnelle

« Ce projet s'inscrit dans une expérimentation plus large appelée "Peris'collège" sur le territoire de Feyzin. C'est l'opportunité de penser une mobilisation innovante et efficiente des ressources d'un territoire (collectivités locales, établissements scolaires, associations, entreprises) pour contribuer à l'acquisition de compétences indispensables pour une insertion sociale et professionnelle de ses citoyens en devenir.

Il sera proposé une quinzaine d'ateliers sur la base du volontariat des adolescents hors temps scolaire (15h30/17h30) selon 6 thèmes différents (sport, science média-numérique, culture, découverte des métiers, accompagnement à la scolarité, citoyenneté et solidarité)».

par le Collège Frédéric Mistral - <https://www.facebook.com/CDI-Frederic-Mistral-Feyzin-333151573734717/>

Contact : samuel.roche@ac-lyon.fr

Laboratoire citoyen de la donnée urbaine

Faire émerger des collaborations originales pour comprendre et agir sur un territoire en vue de poser les conditions de sa transformation

« Le projet a pour vocation de soutenir le développement d'un laboratoire social de quartier dédié à l'appropriation de problématiques urbaines par les citoyens. Il vise à permettre aux habitants, aux intermédiaires démocratiques et aux travailleurs sociaux de gagner collectivement en pouvoir d'agir dans leur quartier en appréhendant des démarches collectives de collecte, d'analyse et d'utilisation de données urbaines liées aux problématiques locales identifiées.

Il s'agit de permettre l'émergence de collaborations originales, mobilisant et construisant les connaissances nécessaires pour comprendre et agir sur le territoire. »

par Open Knowledge France - <http://fr.okfn.org/>

Contact : contact@okfn.fr

La grange numérique

Développer le militantisme social par l'acquisition des savoirs faire qui s'appuient sur la solidarité, la fraternité, la liberté d'expression et le goût de l'effort

« La Grange numérique propose de créer un lieu d'échange et d'acquisition de savoirs et savoir-faire qui s'appuie sur les valeurs de l'Éducation Populaire. La solidarité, la fraternité, la liberté d'expression, le goût de l'effort sont autant de repaires de vie dans une démarche du « faire avec » où ils invitent leurs partenaires et les futurs usagers du tiers-lieu à développer le militantisme social. Les objectifs globaux du projet sont au nombre de 4 : l'innovation sociale, le numérique, le croisement des « mondes » et la convivialité. »

par la Ligue de l'Enseignement – Fédération des Oeuvres Laïques d'Indre-et-Loire – <http://www.fol37.org>

Contact : fol37@fol37.org

La Techothèque

Un lieu de recherche et de développement à l'éducation aux médias pour enseignants, animateurs, éducateurs, entrepreneurs

« La Techothèque sera un lieu de recherche et de développement pour l'éducation aux médias numériques où seront accueillis des enseignants, des animateurs, des éducateurs et des entrepreneurs. On les renseigne, on les accompagne, on organise de petits événements en partenariat avec d'autres structures. On réalise des ressources pédagogiques, des articles et on enquête sur les projets en cours en France. Grâce à un site, et à une animation en ligne dédiée, l'accès à la ressource pédagogique est simplifié : des documents standardisés à l'image du tutoriel, sont disponibles facilement sur des sites internet, en Français. »

par Fréquence écoles – <http://www.frequence-ecoles.org>
Contact : infos@frequence-ecoles.org

Le Tricodeur

Explorer le lien entre Textile & Numérique pour mieux s'approprier les TIC et développer des relations intergénérationnelles

« Il s'agit de développer une méthode d'appropriation des TIC en favorisant les relations intergénérationnelles. Ainsi, le Tricodeur, machine à tricoter hackée permet de travailler la relation entre le design de la maille et le numérique.

Intégrée dans une démarche globale d'expérimentation et de création autour du textile et du numérique, l'approche Textile & Numérique de Sew&Laine a pour objet d'explorer les potentialités d'interaction et d'innovation sociale et technologique produites par le croisement de ces deux médiums.

Dans une approche culturelle, le projet a pour ambition de démontrer la plus-value des outils numériques dans la production textile, tout en donnant à voir le pouvoir créatif des supports textiles, et comment ils sont autant d'outils, de pratiques, vecteurs de lien, d'accessibilité pour les publics. »

par l'association Sew&Laine – <http://www.sewetlaine.com/letricodeur>
contact : numerique@sewetlaine.com

Ludosens : partager des jeux qui font grandir

Créer une plateforme collaborative pour tous ceux qui agissent quotidiennement auprès d'enfants en situation d'handicap

« Le projet vise la construction et l'animation d'une plateforme numérique de consommation collaborative. Elle doit permettre aux parents dont les enfants sont en situation de handicap et aux professionnels de la rééducation, d'être mis en lien pour vendre, acheter ou donner des outils ludiques et pédagogiques adaptés, à des prix d'occasion et à l'échelle du territoire national.

Cette plateforme collaborative numérique donne ainsi accès aux jeux à haute valeur éducative, adaptés au handicap dans une optique de démocratisation pour les familles ayant des revenus limités. Ludosens se propose aussi de valoriser l'expertise d'usage des aidants, de montrer le rôle du jeu dans le développement des enfants et de faire découvrir et promouvoir auprès des familles et des professionnels des outils inclusifs et alternatifs (outils mnémomiques) pour aider aux apprentissages scolaires. »

par Hand2hand – <http://www.ludosens.com>
Contact : contact@ludosens.com

MONEY-DÉAL, application budgétaire

Développement d'une application pour gérer son budget

« Ce projet propose la construction d'une méthodologie de sensibilisation et d'accompagnement des foyers en situation de précarité financière à la gestion budgétaire et à l'anticipation des imprévus. Plus précisément, il s'agira de développer une application permettant aux foyers de suivre leur budget, recevoir des messages de sensibilisation spécifiques à leur profil budgétaire et de mieux anticiper et gérer les imprévus (principale cause de surendettement).

Ce dispositif sera complété par des entretiens individuels avec des médiateurs et expérimentés auprès de 50 foyers bénéficiaires, identifiés et suivis par FACE Flandres Maritime. »

par la Fondation Agir Contre l'Exclusion - <http://fondationface.org>

Contact : secretariat@fondationface.org

NOLWEN

Accueil et accompagnement aux cultures et usages numériques des jeunes en errance territoriale à Marseille

« Le projet NOLWEN consiste à initier un Espace de Pratiques Numériques au sein du Tiers-Lieu d'Urban Prod : le MarsMediaLab. Cet espace sera dédié à l'accueil et à l'accompagnement aux cultures et usages numériques des Jeunes en errance territoriale de l'Hypercentre de Marseille à des heures où les autres lieux sont fermés. En ouvrant les soirs et les weekend, l'espace du MarsMediaLab se propose d'accueillir et d'accompagner ces jeunes de l'hypercentre de Marseille afin qu'ils puissent (re)trouver un espace d'expression et d'actions en co-construisant des pratiques numériques et audiovisuelles avec l'équipe d'Urban Prod. »

par Urban Prod – <http://www.urbanprod.net>

Contact : contact@urbanprod.net

Parcours Insertion-Citoyenneté

Création de modules courts d'e-learning pour les détenus

« Ce projet vise à proposer à des détenus une formation au travers de modules courts d'e-learning pour accroître l'efficacité de l'apprentissage auprès de ce public qui a connu pour la plupart l'échec voire le décrochage scolaire sous diverses formes d'acquisition et de validation du savoir (vidéo, audio, quizz, serious games).

L'utilisation de ces modules pourra être complétée par un accompagnement personnalisé, assuré par Auxilia par d'autres associations partenaires oeuvrant pour ce type de public (actions de proximité, lutte contre l'illettrisme ...). »

par l'Association AUXILIA - <http://auxilia-formation.org/>

Contact : communication.ead@asso-auxilia.fr

Plateformes numériques de mobilité solidaire

Développement d'une application web de mobilité solidaire entre professionnels mais également entre particuliers

« Le projet de Plateformes Numériques de Mobilité Solidaire vise le développement d'une application web déployée sur les territoires sur lesquels Wimoov intervient. Ces Plateformes Numériques de Mobilité Solidaire se déclineront sous la forme d'un test mobilité suivi d'un premier conseil en mobilité automatisé mais personnalisé. Ces fonctions seront complétées par un espace numérique au sein duquel l'utilisateur pourra susciter des échanges en matière de mobilité durable et solidaire à la fois avec des professionnels mais aussi entre particuliers. »

par l'Association WIMOOV- <http://www.wimoov.org>

Contact : president@wemoov.org

Plateforme numérique pédagogique

Des formations sur mesure aux compétences de base pour les intervenants qui forment les adultes migrants et francophones

« La future plateforme numérique pédagogique (PNP) a pour objet de faire évoluer les pratiques des intervenants pédagogiques qui forment les adultes migrants et francophones aux compétences de base numériques. Chaque utilisateur pourra préparer facilement un déroulé de séance de formation et/ou choisir et créer des séquences de formation sur mesure, quel que soit le niveau des stagiaires. Des éclairages théoriques (sous forme de mémos, liens, podcasts audio et vidéo) seront proposés pour leur permettre de développer leurs compétences pédagogiques. Enfin, la plateforme permettra aux utilisateurs d'échanger sur leurs pratiques, de mutualiser et de capitaliser leurs ressources pédagogiques. »

par le Centre Ressources Illettrisme de l'Isère – <http://www.cri38-iris.fr>

Contact : cri38.iris@wanadoo.fr

Pouvoir d'agir ²

Le temps d'une table citoyenne, les habitants d'un quartier se mettent en scène pour changer l'image de leur territoire

« Le projet vise à permettre à des habitants de quartiers prioritaires brestois d'agir pour modifier l'image renvoyée par leur territoire. Le numérique va ainsi amplifier les témoignages des citoyens lesquels deviennent le temps d'une Table citoyenne conférenciers et présentateurs d'un contenu, d'une vidéo qui seront ensuite diffusés via une web télé ou sur les réseaux sociaux de la région. Ils seront accompagnés dans leur démarche par une équipe spécialisée d'environ 8/10 personnes. Ce projet donne le pouvoir d'agir aux personnes qui s'impliquent, améliore leur capacité à entrer dans la vie économique locale tout en leur permettant d'acquérir de la compétence.»

par l'Association Collporterre - <http://www.collporterre.org>

Contact : contact@collporterre.org

Réalisation d'un jeu connecté collaboratif

Concevoir et réaliser un objet connecté en jouant

« Le projet consiste en la réalisation d'un jeu connecté collaboratif qui permettra la découverte des différents aspects de la conception et de la réalisation d'un objet connecté. L'idée du jeu sera mise au point par les bénéficiaires. L'objectif est d'avoir plusieurs modules de jeu disponibles pour l'exposer lors de manifestations autour du numérique telles que l'Univers du jeu, la fête de la science et le festival des Fablab de Toulouse en 2017. »

par Info @ Lèze – <http://infoaleze.chez.com>

Contact : infoaleze@gmail.com

Reconnect

Offrir une solution de coffre-fort numérique aux personnes démunies pour sécuriser leurs documents administratifs

« Les principaux bénéficiaires de Reconnect sont les personnes en situation de très grande précarité, notamment celles sans domicile fixe : à risque constant de perte de documents, Reconnect leur offre une solution facile d'accès permettant, à l'aide d'accompagnateurs sociaux, de sécuriser leur lien avec l'administration.

Les demandes et le maintien d'aides sociales sont ainsi sécurisés et ces bénéficiaires sont alors moins soumis aux risques d'une vie précaire caractérisée par une grande instabilité.

En proposant une plateforme centralisée à l'aide d'un « cloud », Reconnect facilite la prise de contact avec les services sociaux partout sur le territoire national, en proposant aux travailleurs sociaux d'accéder instantanément aux documents importants d'une personne dès la première prise de contact. Cela réduit les risques liés aux déplacements fréquents caractéristiques d'une situation de forte précarité.

Le rappel par SMS de dates ou de nécessité de procédures administratives ou la solution de messagerie instantanée avec les travailleurs sociaux par exemple, sont adaptées à ce nouveau public, très mobile. »

l'Association Groupe SOS Solidarités – <http://www.reconnect.fr>

contact : kevin.goldberg@groupe-sos.org

RecupLab

Recycler et reconstituer des ordinateurs dans une logique d'économie d'énergie et de développement durable

« L'objectif principal du projet est d'augmenter la capacité de récupération (et de stockage) de l'association SNALIS, concernant les ordinateurs inutilisés mais toujours fonctionnels, afin de les reconditionner sous un système d'exploitation libre pour faire face à une demande en constante progression de personnes défavorisées socialement.

Il s'agit également d'accompagner cette démarche par une initiation au fonctionnement des logiciels et système d'exploitation libres, par l'information sur les D.E.E.E. (Déchets d'Équipements Électrique et Électroniques) et de permettre au développeur de l'association de finaliser le nouveau système d'exploitation, en réduisant son besoin énergétique et en perfectionnant son efficacité. »

par l'Association SNALIS – <http://www.snalis.org>

contact : sophie@snalis.org

Silver Geek

Animations numériques et ludiques pour les seniors pour améliorer les relations sociales, intergénérationnelles et entretenir l'intellect

« Le projet a pour but de faciliter l'accès au numérique chez les seniors. Dans chaque structure participant au projet, des animations numériques et ludiques sont mises en place chaque semaine, à partir de consoles de jeux et de tablettes. Ces ateliers (compétition entre seniors de plusieurs établissements – gamers assembly, distribution d'équipements et formation à leur utilisations (naviguer, avoir une boîte mail, capturer des photos et vidéos..)) améliorent les relations sociales des seniors au sein d'une même structure mais également entre structures, rendent palpables les liens intergénérationnels (échanges seniors et jeunes volontaires, tolérance et compréhension réciproque), diminuent le sentiment d'exclusion et entretiennent l'intellect. »

par le Fonds de dotation Les Ateliers du Bocage – <http://adb-emmaus.com>

Contact : contact-fdd@adb-emmaus.com

Transfaire, susciter l'innovation par le faire

Aider les professionnels de la médiation numérique à se former et à s'équiper pour mieux accompagner le public

« Dans l'esprit des makers et des fablabs, TransFaire propose d'apporter son expertise aux professionnels de la médiation numérique pour consolider un réseau. Le projet tend à accompagner les équipes sur plusieurs champs : équipement – méthodologie – formation.

Les solidarités numériques sont envisagées ici sous l'angle de partage, d'échanges de bonnes pratiques entre les professionnels et les usagers. Cette façon de faire encourage la mutualisation financière des équipements et la production de contenus à plusieurs.»

par l'Association DESIGN THE FUTURE NOW – <http://www.lafabulerie.com>

Contact : contact@lafabulerie.com

Vallée de la Bourges numérique et solidaire

Développer un espace de vie sociale dans la vallée de la Bourges, territoire en proie à l'isolement

« Ce projet s'inscrit dans le cadre du développement d'un espace de vie sociale sur la vallée de la Bourges. Il permettra d'apporter des réponses construites avec les habitants pour lutter contre l'isolement et les difficultés d'accès à l'emploi, aux services publics, aux loisirs, à l'ouverture à différentes cultures. Un diagnostic du numérique réalisé récemment a permis de définir, dès à présent, un certain nombre d'objectifs et d'identifier des actions concrètes à mettre en place, puis à évaluer pour les adapter à l'évolution des besoins.

Pour permettre également aux habitants d'être des acteurs de transformation sociale, le projet s'appuiera sur l'économie collaborative (créer un réseau de covoiturage, d'échanges, de partage, d'achat de matériel groupé et/ou s'inscrire dans des réseaux plus larges).»

par l' Association Mount'a la feira - <https://maisondevallee.fr/>

Contact : gabelleberge@gmail.com

Voisins Connectés

Outil numérique ludique, généralisé au service du porte-à-porte

« Le projet vise à la mise en place d'un outil numérique (application de gestion interne + tablettes à disposition des Voisins Malins) généralisé au service du porte-à-porte. Grâce à des outils numériques pour gérer les flux informatiques, les données recueillies lors de l'entretien seront sécurisées.

La tablette permettra d'enrichir l'entretien en porte-à-porte par la projection de vidéos de sensibilisation, d'expliquer le fonctionnement des plateformes d'accès aux droits (CAF, Ameli, Assurance Retraite ...) et de faciliter l'accès à des ressources numériques essentielles du quartier (site de la mairie, programmation culturelle de la ville, accès aux horaires de permanence des services sociaux ...). »

par l'Association Voisin Malin – <http://www.voisin-malin.fr>

Contact : gestion@voisin-malin.fr