

CULTIVONS LE NUMÉRIQUE !

CONNEXIONS 2023

DU 12 AU 28 OCTOBRE

www.puy-de-dome.fr



04 73 42 24 90



COMPTE-RENDU JOURNÉE DE CO-CONSTRUCTION CONNEXIONS 2024

15 JANVIER 2024,
MÉDIATHÈQUE ENTRE DORE ET ALLIER

Organisation : Conseil départemental du Puy-de-Dôme,
Direction de la Culture, Direction Transformation et Appui
aux transitions

SOMMAIRE

Programme • P. 2

Bilan 2023 • P. 3

Découvrir - Donner envie • P. 4

Co-Construction • P. 7

Conclusion temporaire • P. 10

PROGRAMME

9 h - 9 h 45 : Accueil café

9 h 45 - 10 h : Prises de parole de M. Sébastien Galpier, Vice-président du Conseil départemental en charge de la culture et du patrimoine et de M. Ivan Karvaix, Directeur de la culture

10 h - 10 h 05 : présentation du déroulé de la journée

10 h 05 - 10 h 15 : Bilan Connexions 2023 - Christophe Torresan & Laetitia Méténier

10 h 15 - 10 h 25 : débat mouvant : quiz sur le numérique responsable

10 h 45 - 12 h 30 : **Découvrir - Donner envie**, 3 ateliers :

-Atelier de définition des thématiques du festival 2024

-Atelier de présentation/débat autour des pistes 2024

-Speed-dating et retours d'expériences avec des partenaires du festival 2023

12 h 30 - 13 h 30 : Pause déjeuner et inscription pour les ateliers de l'après-midi

+ Ateliers libres services : cartographie, mur des petites annonces, guichet des subventions.

13 h 30 - 15 h : **Co-Construction**, ateliers en sous-groupes sur les thématiques définies le matin

15 h - 16 h 15 : Restitution des travaux / questions

16 h 15 - 16 h 30 : Clôture : rappel du retro planning, Suivi des projets sur le premier semestre.



AVANT-PROPOS

Le festival *Connexions*, dédié aux contenus et usages numériques, a été pensé afin de répondre à l'engouement mais aussi aux inquiétudes que provoque la révolution numérique pour chacun d'entre nous.

Sous des formes très diverses (conférences, ateliers, spectacles, expositions...), ce sont près de 90 événements qui ont été proposés pendant les 2 semaines de la première édition, dans plusieurs communes du département, et dans des lieux variés (médiathèques, collèges, Hôtel du Département, Archives départementales...).

L'ambition de ce nouveau festival est de fédérer les jeunes, les familles, les aînés, les personnes en situation de handicap, autour d'un intérêt commun : la découverte et l'apprentissage des usages numériques, avec une attention particulière aux enjeux du numérique accessible et responsable.

Le festival *Connexions* se veut pluridisciplinaire et transversal et nous avons eu à cœur d'inviter les acteurs de la culture et du numérique à participer à l'élaboration de ce projet en construisant ensemble une programmation qui rayonnera sur tout le territoire du Puy-de-dôme.

Ensemble, cultivons le numérique !



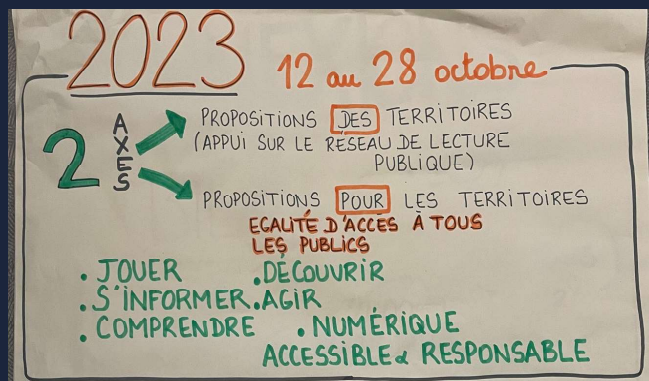
CONNEXIONS - 2023

Cultivons le numérique !

15 jours, du 12 au 28 octobre
92 évènements programmés
10 comcom touchées
2 400 participants
75 000 € budget réalisé
Projet transversal
Fréquentation variable
18 médiathèques
17 partenaires
11 prestataires

LA TRANSVERSALITÉ AU COEUR DU PROJET

1 cheffe de projet
1 coordination globale
Un groupe de travail restreint
Des personnes ressources dans différents pôles et services
Des partenaires et des prestataires
Le portage au niveau de l'exécutif par
Sébastien GALPIER et Michel SAUVADE



**Une fréquentation variable
2400 participants comptabilisés à
ce jour (jauges variables)**

**Des Temps forts : Certains évènements
complets : Journée Pro, spectacle...**

**Des annulations faute
d'inscriptions ...**

**Une affluence des centre de loisirs,
nécessité de gérer l'afflux de jeune
public**

Une communication à améliorer

**Des expérimentations à observer chez
nos voisins**

Des points de vigilance à observer

**Une volonté d'associer les partenaires
en territoires**

Améliorer la transversalité

Travailler sur l'accessibilité des publics



MATIN - ATELIERS

Découvrir – Donner envie

Les participants sont répartis en 3 groupes qui se rendent sur les ateliers proposés.

1. Atelier de définition des thématiques (Céline)

Les participants ont été invités à réfléchir collectivement sur les thématiques du festival Connexions 2024. Les thématiques suivantes sont ressorties :

- 1. Numérique Responsable** : impacts environnementaux, question du réemploi, reconditionnement
- 2. Accessibilité des ressources** : handicap, éloignement, idées reçues



3. I.A. génératives : recherches, pédagogie, dangers, apports, ...

4. Formation des professionnels : pratiques, données, archivage

5. Parentalité numérique : gestion des écrans, accompagnement des usages

6. Numérique intergénérationnel : création de liens, e-sport, culture, Ehpad, ...

2. Atelier de présentation / débat autour des pistes 2024 (Laetitia)

Cet atelier était destiné à recueillir la parole des participants sur 12 propositions que nous pourrions faire dans le cadre de la programmation 2024. Ces propositions sont les suivantes :

- 1. Temps d'acculturation pour les agents du CD 63**, matinales du numérique
- 2. Village numérique** : à **Clermont-Fd et en itinérance**, sur des formats plus resserrés (2j) et sur 3 ou 4 territoires
- 3. Musique numérique** : partenariat avec la Coopé, médiation, accompagnement
- 4. Organisation du festival** : Temps forts assurés par le CD63, médiation par les partenaires en territoires, valorisation des initiatives locales
- 5. Journée professionnelle** : la reconduire ou non, l'axer sur une thématique ou non
- 6. Patrimoine et numérique** : valorisation de l'offre et des ressources existantes (départementale : service archéologie, service Archives départementales) et des initiatives et expérimentations territoriales



A l'issue du débat, les participants ont été invités à remplir un court questionnaire (12 questions, tps de réponse 5-10 minutes). Si vous ne l'avez pas fait et souhaitez le faire :



[https://pollforall.com/
Q/qg77g53q](https://pollforall.com/Q/qg77g53q)

7. Spectacle vivant : mettre en lumière les innovations numériques dans le spectacle vivant, soutenir et valoriser la création en territoires, engager la médiation de ce type de création.

8. Arts numériques : soutenir et valoriser la création numérique en territoires, engager l'éducation à l'image et la médiation des œuvres numériques.

9. Ludicisation et Jeux Vidéo : Démocratiser le Jeu Vidéo sous ses différentes formes, sensibilisation grand public et milieu scolaire, soutenir et valoriser la création en territoires (studios locaux)

10. Education aux médias et à l'information : pour quels publics (grand public ? Collèges ?), sous quelle forme (conférences, ateliers, rencontres, spectacles...) en lien avec des partenaires nationaux (ex. Super Demain, Super-Hérault, Bourges...)

11. Education à l'image et à l'art numérique : Auprès de quels publics ? / Sous quelles formes ? Avec quels partenaires ? (Canopé, PREAC, Education Nationale, ...)

12. Fabrication Numérique : valorisation, maillage du territoire, mise en relation avec les artistes du territoire, mutualisation des ressources et mise en commun de compétences

3. Retour d'expérience avec des acteurs du festival 2023

(avec Adrien et Michael, Anaïs, Laurence, Sophie, Vincent, Esther, Chloé, Damien, François, Séverine)

Sur le mode Speed-dating, les participants sont invités à aller discuter par petits groupe ou en face à face avec des partenaires et acteurs du festival 2023 :

Adrien et Michael : organisation du tournoi de Jeux Vidéo (Volkan Gaming et Conseil Départemental)

Anaïs : coordination et mise en œuvre d'ateliers EMI

Laurence : coordination du prêt d'outils numérique de la médiathèque départementale, participation au tournoi de Jeux Vidéo et lien avec les fablab participants

Sophie : coordination d'actions ludique et éducatives (Doublage, jeu de piste numérique, village numérique)

Vincent : retour sur la participation de l'Atelier Canopé avec différentes propositions : ateliers avec le Conseil départemental des Jeunes, conférences, jeux et robotique.



Esther : mise en œuvre sur le réseau de Lecture publique de Mond'Arverne d'outils numériques prêtés par la médiathèque départementale, organisation d'un tournoi de jeux vidéo, ateliers de découverte patrimoniaux en lien avec le Cappa

Chloé : coordination de l'offre du réseau de Lecture publique de Clermont-Auvergne Métropole

Damien et François : Coordination et mise en œuvre de l'offre proposée par les cinq conseillers numériques du département sur le village numérique

Séverine : Retour sur l'offre des Archives départementales autour de la découverte de contenu ou de techniques spécifiques aux documents anciens.



APRÈS-MIDI - TRAVAIL EN GROUPES

Construction et projets 2024

1. Numérique Responsable : impacts environnementaux, question du réemploi, reconditionnement

Accompagnement : Sandrine

Participants : Clara, Gaël, Sophie, JérémY, Jean-Sébastien, Laurence

La thématique a été traitée sous l'aspect impact environnemental et les aspects matériels.

4 Projets ont émergé :

- un **Repair Café**
- une **ressourcerie informatique**
- des **temps de sensibilisation**, d'éducation aux aspects écologique et consommation énergétique du numérique
- un **musée informatique éphémère** - archéologie des médias



2. Accessibilité des ressources : handicap, éloignement, idées reçues

Accompagnement : Christèle

Participants : Yohan, Caroline, Damien, Léa, Anaïs

L'accessibilité est pensée comme un prérequis à toute la programmation. Elle doit irriguer tous les projets, même si on n'atteindra jamais le 100% accessible.

2 grandes pistes :

-**Install Party** : afin de permettre aux publics précaires ou éloignés d'avoir accès à un matériel fonctionnel grâce aux logiciels libres

En lien avec les fablab, Repair café

-**Actions hors les murs** pour aller toucher des publics éloignés peu touchés par les réseaux de lecture publique



3. I.A. génératives, recherches, pédagogie, dangers, apports, ...

Accompagnement : Agathe

Participants : Sylvie, Benoît, Estelle, Vincent B., Christophe, Elise, Olivier, Mariette

Face à ce sujet très actuel et qui peut être polémique, 3 lignes directrices :

-Sensibiliser au fonctionnement des IA : passer de la « boîte noire » à la « boîte blanche »

On fait souvent référence au fonctionnement des IA comme à celui d'une « Boîte noire » opaque et obscure qui resterait imperméable au commun des mortels.

L'idée est donc de désacraliser, dédramatiser et sortir des débats anxiogènes pour permettre une meilleure appropriation de ces « outils ».

-Faire pratiquer : aborder les IA génératives, notamment par l'aspect artistique, faire pratiquer pour créer, créer des œuvres collaboratives

-Analyser les productions, développer l'esprit critique pour mieux comprendre le fonctionnement des IA

Publics : adolescents ou adultes, grand public

Exemples de projets : projection cinéma jeunesse + médiation : manipulation d'images ou projection adulte + débat avec le cinéma le Rio; conférence-ateliers (2h) avec des conseillers numériques ; projets avec des collégiens sur plusieurs séances de création de contenus avec de l'IA + restitution au moment du festival ; expositions avec Vidéoformes ; ateliers dans le cadre de la micro-folie de St-Eloy...)



4. Formation des professionnels, pratiques, données, archivage

Accompagnement : Vincent G.

(Stéphanie, Guillaume, Séverine)

2 projets :

-Formation des agents au contact des publics : dédramatiser, sensibiliser, donner du sens, affirmer la plus-value

En présentiel ou à distance, en lien avec la DRIN, les Conseillers Numériques, les médiateurs numériques, la MD63, le CNFPT, des formateurs extérieurs

-Formation des professionnels proposée par les Archives Départementales du Puy-de-Dôme
Sensibilisation à l'archivage électronique, à la notion d'archives publiques, aux enjeux de la conservation, accessibilité de la donnée historique, prise en main du logiciel SIDOINE.

Solliciter des retours d'expérience de partenaires privés



5. Parentalité numérique, gestion des écrans, accompagnement des usages

Accompagnement : Nathalie

Participants : Valérie, Marlène, Chloé, Manon, David, Marie, Noémie

Axe très important souvent culpabilisant pour les adultes de références (parents, aidants, etc...)

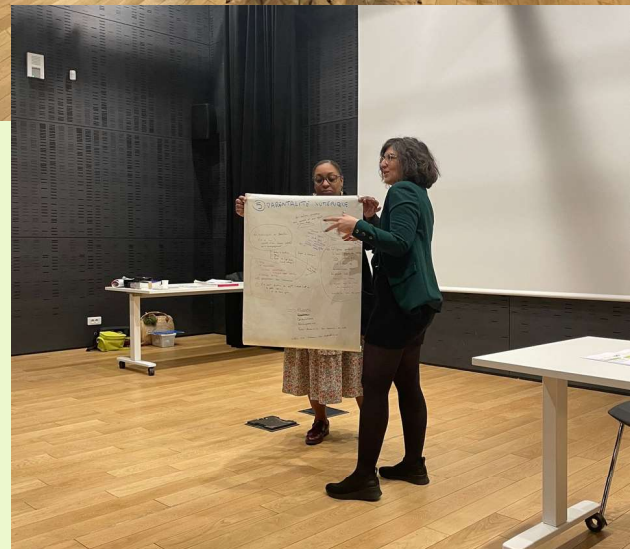
2 projets : pour un même objectif : dé diaboliser / accompagner, sensibiliser, apporter un message positif

- **Pour les 3-6 ans** : porte d'entrée ludique : boîte à histoire, gestion des écrans, éducation à l'image, jeu vidéo

- **Pour les ados** : numérique en famille, tournoi en famille : quiz sur les Jeux Vidéos, série de tutos vidéos/BD « le numérique pour les parents nuls » (projet en partenariat avec les CDI dans les collèges, ou avec le CDJ Conseil Départemental des Jeunes)

Sur la forme : attirer les publics avec des événements « funs » qui permettent ensuite de faire de la médiation auprès des publics (ex : spectacle EMI)

Mieux former les Pros



6. Numérique intergénérationnel, création de liens, e-sport, culture, Ehpad, ...

Accompagnement : Céline

Participants : Thomas, Anne-Gaëlle, Sacha, Jérôme, Michaël, Karine, Lisa, Adrien, Esther, François, Céline B.

Sensibilisation aux usages inter générationnels, approche ludique avec un Fil rouge : famille ou lien entre générations

- **Création d'un challenge** : système de poinçon ou de validation numérique à chaque atelier ou conférence suivi, le but étant d'en faire le plus possible pour remporter un prix

- **Tournoi e-sport inter-générationnel** en lien avec les maisons de retraites ou résidences séniors (en lien avec la silvercup ?)

- **Présence de Conseillers numériques en territoire** : bases du codage (robots Thymio)

Projets de territoires :

- **Ambert Livradois Forez** : valorisation sonore des métiers, création d'un podcast / vidéos

- **Mond'Arverne** : expo Neandertal : valorisation de la thématique par le numérique / challenge photogrammétrie, Réalité Virtuelle, lien avec les EHPAD

- **Combrailles** : Projet « Ici il n'y a rien à voir » rendre visible le patrimoine invisible minier avec une approche ludique : recréer les galeries en Réalité Virtuelle

CULTIVONS LE NUMÉRIQUE !

CONNEXIONS 2023

DU 12 AU 28 OCTOBRE

www.puy-de-dome.fr



04 73 42 24 90



CONCLUSION TEMPORAIRE...

En conclusion de cette journée riche en échanges divers, nous avons convenu de revenir vers les partenaires pour suivre l'avancée des projets de chacun à l'intérieur de ces thématiques.

Pour faciliter les échanges ultérieurs, nous allons réfléchir à un outil commun qui nous permettrait à tous de communiquer, de suivre l'actualité de chacun et de s'inspirer ou créer de nouvelles collaborations.

Dès qu'il sera opérationnel, cet outil vous sera communiqué afin que vous puissiez le prendre en main et l'utiliser.

N'hésitez pas à nous contacter pour toute demande.

christophe.torresan@puy-de-dome.fr

laetitia.metenier@puy-de-dome.fr

CALENDRIER 2024

OUTIL COLLABORATIF
DEBUT FEVRIER

SUIVI DES PROJETS
1/02 au 03/06

PROGRAMMATION DEFINITIVE
03/06

FESTIVAL
28/10 au 30/11