



Association SCOPE  
325 rue Robert Amy  
49400 Saumur  
Tel : 02.41.50.14.28

# PROJET ASSOCIATIF NUMERIQUE

« Favoriser l'accès et l'apprentissage des pratiques numériques »

## CONTEXTE

Le conseil d'administration et toute l'équipe d'animation orientent leurs actions en direction de quatre grands axes :

- Mener un travail éducatif et de prévention de la délinquance.
- Permettre le développement du lien social.
- Soutenir et accompagner la parentalité.
- Favoriser l'accès et l'apprentissage des pratiques numériques.

La ville de Saumur considère que l'association SCOPE joue un rôle actif dans la vie de la Cité et que son intervention éducative auprès de ses adhérents vise à favoriser leur autonomie et leur socialisation.

Cette reconnaissance permet à l'association d'être agréée Espace de Vie Sociale (EVS) depuis 2014 par la CAF de Maine-et-Loire. Les actions de l'association sont menées en cohérence avec les politiques socio-éducatives et socioculturelles de la ville de Saumur et en complémentarité avec celles développées par l'ensemble des autres partenaires intervenant sur le territoire et son agglomération.

Le SCOPE 2.0 « espace actuel » de médiation numérique s'inscrit dans le projet global de sa structure gestionnaire SCOPE.

Dans le cadre de sa CPOM La Ville de Saumur reconnaît la compétence à la Médiation Numérique de l'Association.

## HISTORIQUE

- 2001 L'accompagnement et l'accessibilité à internet sur les sites de la SCOPE
- 2001 Espace référencé POINT CYB
- 2004 Labellisé Espace Public Numérique « NET PUBLIC »
- 2012 Acteur du groupe de travail éducation aux médias et numériques DDCS 49 ET CEMEA
- 2013 Projet REAAP « INFORMATIONS ET CONTROLE PARENTAL »
- 2014 Assemblée générale « CONFERENCE INTRODUCTIVE SUR LA PRATIQUE NUMERIQUE DANS LES QUARTIERS »
- 2014 SAUMUR VENEZ JOUER « J'AI TESTE POUR VOUS »
- 2014 Projet Santé - sommeil « PREVENIR POUR MIEUX DORMIR » en partenariat avec l'IREPS et les collèges de secteur
- 2014 Projet « PRATIQUES NUMERIQUES » Participation réunion d'information « DDCS Fablab »
- 2015 Fête de l'internet « Intervention lycée/Journée Prévention/Sécurité »
- 2016 Projet INITIATIVES PETILLANTES de la Fondation de France
- 2017 Ouverture de l'Espace Ressources Numériques « SCOPE 2.0 »
- 2018 conférence sur « la place du numérique au quotidien » avec Vanessa Lalo, psychologue clinicienne
- 2018 Partenariat avec Pôle Emploi pour accompagner les demandeurs d'emploi dans leurs démarches numériques
- 2019 Table ronde avec des acteurs locaux et un Youtuber sur « les jeunes et le numériques »
- 2020 Lancement du FabLab soutenu par la Fondation Orange.

## LES OBJECTIFS GENERAUX ET OPERATIONNELS

---

### Lutter contre les inégalités d'accès aux pratiques numériques

- Être un lieu d'accompagnement collectif et individuel au rythme des apprenants
- Être vigilant à ce que les pratiques numériques soient bien mixte
- Ne pas considérer que tous les jeunes maîtrisent les pratiques numériques.
- Aider les structures à former leurs salariés, leurs bénévoles afin qu'ils puissent développer leurs activités.
- Être un soutien pédagogique : Échanges d'outils, de pratiques et mise en place de projet

### Développer l'espace comme lieu ressource sur les pratiques et la médiation numérique

- Engager une démarche d'animation numérique local
- Prévenir des risques liés à l'usage d'Internet et sur l'éducation aux médias, lieu d'information, de prévention, de débat des questions
- Proposer des cycles d'initiation ou de perfectionnement (bureautique, photo, réseaux sociaux...)
- Un lieu de formation et d'apprentissage, accueillir des expositions ou en mettre en place
- Aider les associations dans la réalisation de leurs projets, qu'il s'agisse de communication, de bureautique ou plus simplement de maîtrise de l'environnement informatique.
- Proposer des soirées thématiques accessibles soit à un public cible ou pour un plus large public.
- Créer des partenariats
- Promouvoir les logiciels libres.

### Mettre en place des activités innovantes, être un lieu de développement des nouvelles pratiques

- Accompagner et encourager les initiatives innovantes
- Ouvrir sur la culture numérique.

### Favoriser le développement du projet associatif à travers le projet numérique

- Considérer le numérique non pas comme un seul bloc, mais une multitude de leviers pédagogiques qui peuvent servir plusieurs axes
- Intégrer le numérique de façon transversale
- Mobiliser les outils numériques dans une démarche collective

## LES OBJECTIFS D' ACTIONS

UN ESPACE RESSOURCES NUMERIQUES	UN ESPACE FABLAB	LE PARTENARIAT
<p><b>Pour qui ?</b> Les familles adhérentes de l'association Les habitants de la Ville de SAUMUR Les jeunes de l'association</p> <p><b>Où ?</b> A la SCOPE du Chemin Vert</p> <p><b>Quand ?</b> Ouvert toute l'année sur les horaires de l'association.</p> <p><b>Qu'est-ce que c'est ?</b> -Un lieu d'apprentissage -Un lieu ressource. -Un lieu de formation pour les personnes en insertion. -Un lieu d'accompagnement aux démarches administratives. - un lieu d'échange.</p>	<p><b>Pour qui ?</b> Les familles adhérentes de l'association Les habitants de la Ville de SAUMUR Les jeunes de l'association</p> <p><b>Où ?</b> A la SCOPE du Chemin Vert</p> <p><b>Quand ?</b> Ouvert toute l'année sur les horaires de l'association</p> <p><b>Qu'est-ce que c'est ?</b> - Un lieu d'apprentissage - Un lieu ressource. - Un lieu d'échange - Un lieu de contribution - Un lieu de transmission - Un lieu d'innovation</p>	<p><b>Pour qui ?</b> Le référent numérique</p> <p><b>Où ?</b> Sur les territoires d'intervention de l'association Sur le département avec le Réseau CybAnjou</p> <p><b>Quand ?</b> Toute l'année.</p> <p><b>Qu'est-ce que c'est ?</b> -Participation aux projets à destination des familles dans le cadre de la charte « Animation de la Vie Sociale ». -Participation aux réunions du réseau CybAnjou -Partenariat avec "Pôle Emploi</p>

## LES MOYENS HUMAINS ET MATERIELS

---

### LES MOYENS HUMAINS

➤ Un animateur référent numérique

Il travaille à l'année et est en charge de mener un travail éducatif et d'apprentissage autour des pratiques numériques envers les jeunes et leurs familles, les habitants du quartier et l'ensemble de la population de l'agglomération Saumur-Val de Loire.

Le référent numérique

➤ Un groupe de bénévole

Il a pour objectif de co-organiser et de co-animer avec le référent numérique l'espace FabLab  
Il est force de proposition et communique sur l'association et les événements.

➤ Un animateur « Promeneur du net »

Assure une présence éducative sur Internet  
Effectue un travail de veille active sur les réseaux sociaux

➤ Les animateurs de l'association

Ils sont un lien indispensable au sein de l'association entre les différents acteurs (jeunes, familles, bénévoles, partenaire) et le référent numérique.  
Ils sont garant du projet numérique auprès du public accueilli.

### LES MOYENS MATERIELS

L'association dispose, d'un parc informatique comprenant des ordinateurs fixe et portable et de tablettes. Mais aussi d'une imprimante 3D, d'une découpe vinyle, d'une brodeuse numérique, ainsi que du matériel de robotique (Ozobot et Mbot).

### EVALUATION

Le projet associatif numérique fera l'objet d'un bilan qualitatif et quantitatif complémentaire au projet global de l'association et inscrit dans le rapport d'activités annuel.