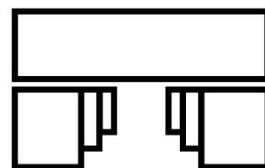


Feuille de route « Usages du Numérique » 2023-2026

Conseil Communautaire
Retiers, le 28/05/2024

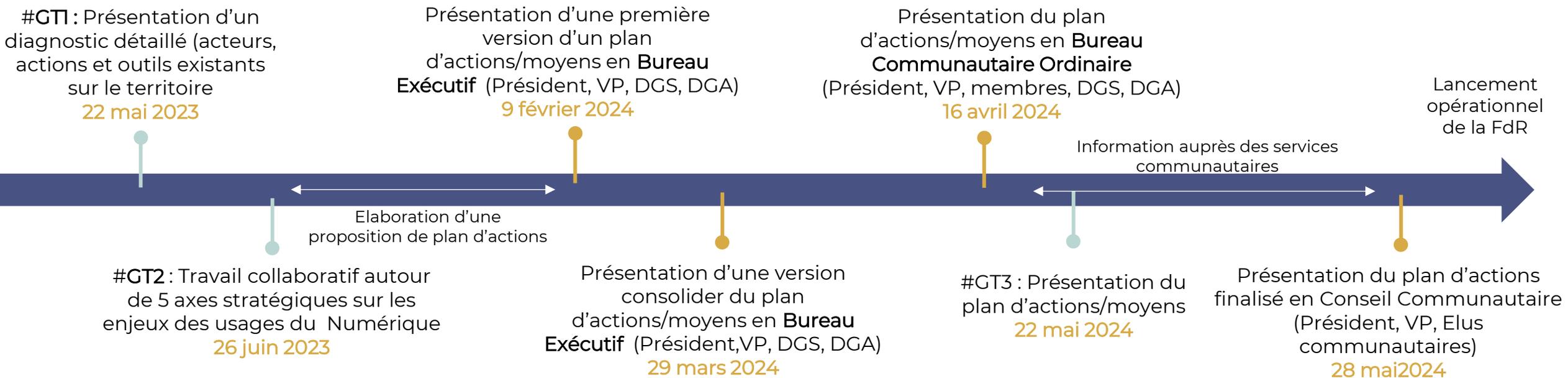


Roche aux Fées
COMMUNAUTÉ

PLAN

- 1 - Rappel du contexte et du diagnostic
- 2- Les axes stratégiques et retours du Groupe de Travail (GT)
- 3- Le programme d'actions
- 4- Les moyens alloués

CALENDRIER



POSTULATS

Le cahier des charges formulé intègre les spécifications suivantes :

- La feuille de route doit synchroniser **la politique numérique locale avec les politiques nationales, régionales et départementales** dans ce secteur.
- La feuille de route doit assurer **une équité territoriale** et s'adresser **aux habitants** du territoire ; **aux communes ; aux services communautaires et aux partenaires et associations ;**
- La feuille de route numérique doit définir les lignes stratégiques de **la politique d'inclusion Numérique pour le territoire** et leur déclinaison opérationnelle y compris l'impact sur les services existants (FabLab, médiathèque...)
- La feuille de route numérique doit formuler des **directives claires** concernant les méthodes à suivre ainsi que les mécanismes de suivi et d'évaluation des actions en place ou à mettre en place ;
- La déclinaison opérationnelle devra prendre en compte le contexte fonctionnel actuelle de la Communauté de Communes sur **des moyens RH constants et un budget maîtrisé.**

Rappel - Enjeux et Objectifs pour RAFCOM

En lien avec les enjeux et les objectifs du Projet de Territoire voté en janvier 2023



Enjeu Numérique #1 - Accessibilité pour tous au Très haut débit numérique
→ Couvrir l'ensemble du territoire d'ici 2027

Enjeu Numérique #2 - Développement des savoirs et savoir faire autour du numérique
→ Toucher tous les publics

En lien avec les enjeux du PCAET



« Le numérique est à la fois outil et défi pour la transition carbone : les opportunités qu'il propose sont réelles, mais soumises aux mêmes contraintes que le reste de nos systèmes. Il existe donc une responsabilité de choisir les directions à donner à nos usages et infrastructures numériques pour en garantir la résilience et la pérennité.

La sobriété numérique, c'est passer d'un numérique instinctif voire compulsif à un numérique piloté. Déployer la sobriété numérique, c'est piloter nos choix technologiques, les déploiements d'infrastructures et d'usages associés afin de préserver les apports essentiels du numérique.

Axe PCAET : Renforcer l'engagement des acteurs locaux sur la transition, l'adaptation au changement climatique

✓ Animer une dynamique d'information et de mobilisation

Axe PCAET : Diminuer et optimiser les consommations énergétiques

✓ Accompagner les acteurs économiques vers une meilleure maîtrise énergétique



Retours sur le diagnostic

(acteurs, actions et outils existants sur le territoire RAFCOM) – 22 mai 2023

FORCES

- Un historique important depuis 2009
- Un réseau d'acteurs actifs
- Programme d'infrastructures réseaux BTHD
- Une couverture institutionnelle conséquente :
 - Bus France Service et Maison France Services
 - Réseau Libellule (médiathèques)
 - Réseau de FabLab
 - La Canopée (tiers-lieu au service d'un projet de territoire et des pros)
 - Point Information Jeunesse (PIJ)
 - Point Accueil Emploi (PAE)
 - Transport à la Demande (TAD)
- Action de médiation numérique à travers un service civique co-porté la MEEF et RAFCOM en 2019 (4 mois) et en 2020 (7mois)

FAIBLESSES

- Une visibilité pas toujours claire (qui fait quoi?)
- Difficulté d'identification des publics cibles
- Une couverture associative limitée sur le territoire (orditous, bistolab, Récréation restérienne)
- Faible suivi global des parcours des usagers et des méthodes de prise en charge
- Offre faible sur des parcours vers l'autonomie aussi bien sur des démarches administratives, de recherches d'emploi ou de « bien vieillir »

MENACES

- Non recours au droit et renoncement face aux multiples démarches administratives (recours à des prestations payante)
- Saturation des dispositifs d'accompagnements (MFS, Bus FR, EVS)
- Isolement et fragilité socio-numérique (contradiction entre le numérique qui doit faciliter/simplifier et une complexification des démarches)
- les risques liés à la cyber sécurité (piratage, désinformation, arnaques , cyber harcèlement)
- Impact environnemental du Numérique

OPPORTUNITES

- Un programme BTHD qui se précise et une couverture performante des réseaux de Communication Electronique
- Des services innovants pour les territoires (rééquilibrage entre les secteurs urbains et ruraux)
- Développement d'une économie « de proximité » (e-commerce, télétravail...)
- Redéfinition de la politique mobilité et réduction des besoins de déplacement
- Intelligence Artificielle et outils connectés au service des territoires (« smart city »)
- Accès à des dispositifs d'aides France Relance (ex: conseiller numérique)



Axe 1 – Faire des outils numériques, un facilitateur d'accès à l'emploi, à la formation



Axe 2 – Favoriser l'autonomie des personnes et tendre vers une **inclusion numérique** forte (lutter contre l'isolement)



Axe 3 – Evaluer et réduire notre **empreinte carbone** (du numérique et par le numérique)



Axe 4 – Garantir l'équité d'accès aux services sur le territoire et une meilleure visibilité de l'offre disponible.



Axe 5 – Encourager un **numérique responsable et innovant** au service du territoire (Innovation, cybersécurité, culture numérique...)



Retours du GT 2

Axes	Il est question ...
<p>Axe 1 – Faire des outils numériques, un facilitateur d'accès à l'emploi, à la formation</p>	<ul style="list-style-type: none"> -De coordination et d'animation d'ateliers, de formations à destination des pro et demandeurs d'emploi -De communication et d' information sur les ressources et dispositifs disponibles -De logistique et d'équipements à disposition
<p>Axe 2 – Favoriser l'autonomie des personnes et tendre vers une inclusion numérique forte (lutter contre l'isolement)</p>	<ul style="list-style-type: none"> -De coordination et d'animation d'ateliers, de formations sur des usages courants du numérique -D'identification et de positionnement des acteurs portants l'inclusion numérique -D'équipements et de lieux dédiés à la pratique, la formations et l'utilisation des outils du numérique
<p>Axe 3 – Evaluer et réduire notre empreinte carbone (du numérique et par le numérique)</p>	<ul style="list-style-type: none"> -De soutien et de communication à des initiatives en faveur du recyclage ou la réparation du matériel -De Documenter les actions du territoire en faveur du numérique responsable
<p>Axe 4 – Garantir l'équité d'accès aux services sur le territoire et une meilleure visibilité de l'offre disponible.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -De communication de l'offre numérique sur les territoires -De Logistique et d'accès à des équipements -De mobilité (Aller vers VS faire venir)
<p>Axe 5 – Encourager un numérique innovant au service du territoire (Innovation, cyber-sécurité, culture numérique...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> -D'actions de sensibilisation à la cyber-sécurité pour l'ensembles des publiques -de Soutenir et mieux faire connaître la culture numérique (fabrication numérique, innovation, IA...)

Plan d'actions

L'élaboration d'une proposition d'un plan d'actions précis et des moyens à allouer à l'échelle de la communauté de communes a été un processus long sur l'année 2023.

La construction s'est basée sur :

- Les retours de votre participation lors du GT#2
- Les sollicitations des élus pour la prise en compte dans la FdR d'enjeux forts (publics cibles, équité territoriale, évolution des temps d'ouverture FabLab...)
- Les contraintes de service et des plans de charge des agents
- Les arbitrages budgétaires pour l'année 2024
- Et une certaine prudence dans notre capacité à assurer un plan d'actions réaliste et à proposer des expérimentations d'actions en 2024

Le plan d'actions s'appuie sur 12 propositions dont une majorité revête un caractère nouveau dans l'organisation et les missions actuelles du service SIG-Numérique.

Pour rappel, le service SIG-Numérique est composé de 3 agents :

- Un responsable de service à mi-temps sur les deux compétences SIG et Numérique
- Un responsable du réseau des FabLab communautaire
- Un animateur pédagogique attaché au réseau des FabLab

	Actions	Objectifs poursuivis
ANIMATION NUMERIQUE ET INCLUSION		
1	Nouveau – Coordonner/relayer la communication événementielle de l'ensemble des acteurs du Numérique sur le territoire à travers une programmation (annuelle ou trimestrielle)	Gagner en visibilité et dynamiser l'offre « usages du Numérique » sur le territoire
2	Nouveau (en partie) – Organiser des ateliers de sensibilisation au numérique et des formations d'initiation à l'informatique	Apporter des réponses complémentaires à l'offre actuellement disponible Travailler à l'autonomisation des personnes sur les outils du Numérique et répondre à la fracture numérique
3	Nouveau – Renforcer les liens avec les acteurs qui accompagnent aux démarches administratives en ligne	Cibler plus efficacement les personnes dans le plus grand besoin face aux exigences du Numérique Promouvoir les offres complémentaires d'accompagnement vers de l'autonomisation
4	Nouveau – Valoriser plus largement les médiathèques comme lieu d'accueil d'ateliers numériques ou d'initiation	Cibler les médiathèques comme lieu privilégié pour du questionnement numérique (hors démarche e-administrative)
5	Nouveau (en partie) – Développer le parc de matériel empruntable au service de l'animation numérique	Répondre en partie à l'enjeu d'équipements et de logistiques des partenaires qui souhaitent animer des ateliers d'animation Numérique

	Actions	Objectifs poursuivis
ACTIONS CIBLEES VERS LES JEUNES		
6	Poursuivre La collaboration avec les établissements scolaires locaux pour soutenir les enjeux du numérique dans l'éducation	<p>Poursuivre les accueils de groupes scolaires dans le cadre de projets pédagogique au sein des FabLab (33 accueils en 2023)</p> <p>Poursuivre les formations à la fabrication numérique auprès des enseignants dans le cadre d'un accompagnement à la mise en œuvre de séquences pédagogiques incluant du numérique (76 heures de formations en 2023)</p> <p>Poursuivre et renforcer le dispositif de prêt de matériel pédagogique FabLab (5 emprunts de matériels en 2023)</p>
7	Nouveau – Expérimenter/élargir l'offre d'accompagnement aux décrocheurs scolaires au sein du réseau des FabLab sous un encadrement spécifique (enseignants et/ou personnel communal)	Elargir le champ d'actions des FabLab sur un public cible identifié par les élus (offre complémentaire aux partenariats déjà en place avec la mission locale et les groupes scolaires)
8	Nouveau – Proposer et animer des « stages vacances FabLab » pour les jeunes (expérimentation déjà en cours)	Dynamiser les OpenLab sur les périodes de vacances (novembre, février, avril et juillet)

	Actions	Objectifs poursuivis
UN NOUVEAU MAILLAGE TERRITORIAL POUR L'ACCES A LA FABRICATION NUMERIQUE		
9	Nouveau – Faire évoluer les ouvertures en OpenLab	<p>Ouvrir en OpenLab le site de Retiers les mercredis après-midi pour coordonner l'activité des FabLab avec l'activité jeunesse présente sur le site (espace jeune, activité extra-scolaires...)</p> <p>Pérenniser les OpenLab du site de Janzé à destination d'un public principalement professionnel et du grand public</p> <p>Convertir du temps OpenLab du site d'Amanlis vers une offre complémentaire d'animation numérique (ateliers numériques, Fablab éphémère)</p>
10	Nouveau – Expérimenter une formule de FabLab « éphémère » sous la forme d'ateliers de découverte de la fabrication numérique	Poursuivre une « équité » territoriale de l'offre FabLab sur l'ensemble du territoire de RAFCOM (en particulier le sud du territoire)
ACTIONS CIBLEES POUR LES PROFESSIONNELS		
11	Poursuivre Les formations spécialisées dédiées aux professionnelles (La Canopée, FabLab)	Proposer un soutien spécifique sur les outils numérique aux entrepreneurs, entreprises et demandeurs d'emploi avec un projet professionnel
GOUVERNANCE ET RESEAUX D'ACTEURS		
12	Nouveau - Créer un Groupe de Travail élu pour le suivi et la gouvernance de la feuille de route + COPIL annuel avec l'ensemble des acteurs du Numérique	Présenter, suivre et arbitrer les actions, les partenariats et les sollicitations impactant l'animation Numérique

GT élus « Animation Numérique »

Modèle fiche action

- recrutement des membres du GT élus (environ 6 membres)

- Travail de présentation, de suivi et d'arbitrage sur la base de plusieurs fiches actions :

→ ANIMATION NUMERIQUE ET INCLUSION

→ L'ACCES A LA FABRICATION NUMERIQUE

→ ACTIONS CIBLEES VERS LES JEUNES

→ ACTIONS CIBLEES POUR LES PROFESSIONNELS

...

Partenaires conviés en fonction des sujets

- Mise en place d'un calendrier

→ Rencontre trimestrielle pour le GT élus

→ Rencontre annuelle (« COPIL ») avec l'ensemble des partenaires Numériques

Intitulé action	
Pilotage	
Services concernés	

Rattachement à la FdR « Usages du Numérique » (description générale)	
--	--

Enjeux – Impacts attendus	
---------------------------	--

Objectifs opérationnels	
-------------------------	--

Partenaires	
-------------	--

Calendrier prévisionnel de mise en œuvre	
--	--

Plan de financement			
<input type="checkbox"/> Investissement <input type="checkbox"/> Fonctionnement			
DEPENSES		RECETTES	
Postes de dépenses	Montant (€) (préciser HT ou TTC)		Montant (€)
		Cofinanceurs	
		Autres (participations usagers...)	
		Reste à charge EPCI	
TOTAL		TOTAL	

Indicateurs de suivi et de résultat	
-------------------------------------	--

Commentaire	
-------------	--

Les moyens déployés

	Moyens	Description												
1	Modulation des temps OpenLab	<p>ACTUELLEMENT EVOLUTION </p> <table border="1"> <tr> <td> FABLAB JANZE </td> <td>21 h</td> <td>21 h</td> </tr> <tr> <td> FABLAB RETIERS </td> <td>6 h</td> <td>9 h</td> </tr> <tr> <td> FABLAB AMANLIS </td> <td>9 h</td> <td>heures à quantifier dans le cadre de l'AN et du FabLab Éphémère</td> </tr> <tr> <td> ANIMATION NUM & FABLAB EPHEMERE </td> <td>0 h</td> <td>heures à quantifier</td> </tr> </table> <p>→ Adaptation du temps de l'OpenLab fixe d'Amanlis au profit de l'Animation Numérique (AN) et de l'expérimentation de FabLab Éphémère → Ajout de 3h supplémentaires d'OpenLab Retiers le mercredi après-midi (soit un passage de 6h/sem de permanence à 9h/sem (mercredi AP/vendredi AP/samedi AP) → Organisation de temps dédié pour du FabLab éphémère et de l'animation numérique</p>	FABLAB JANZE	21 h	21 h	FABLAB RETIERS	6 h	9 h	FABLAB AMANLIS	9 h	heures à quantifier dans le cadre de l'AN et du FabLab Éphémère	ANIMATION NUM & FABLAB EPHEMERE	0 h	heures à quantifier
FABLAB JANZE	21 h	21 h												
FABLAB RETIERS	6 h	9 h												
FABLAB AMANLIS	9 h	heures à quantifier dans le cadre de l'AN et du FabLab Éphémère												
ANIMATION NUM & FABLAB EPHEMERE	0 h	heures à quantifier												
2	Recours à une prestation pour compléter l'offre de médiation numérique	<p>→ Confier à un prestataire des ateliers d'animation numérique (initiation informatique, ateliers, sensibilisation notamment en médiathèque) en complément de ce qui existe dans une logique d'équité territoriale</p> <p>→ Fablab éphémère : ateliers de découverte de la fabrication numérique (robotique, impression 3D, loisirs créatifs) au sein des médiathèques et salles communales (Mix, en fonction des besoins, entre intervention des agents RAFCOM et la prestation externalisée, volume à définir)</p>												
3	Monter en compétence de l'animateur pédagogique attaché au réseau des FabLab	<p>→ Accueil en autonomie sur le public professionnel → Encadrement de la formule FabLab éphémère → Préparation des séquences pédagogiques et des ateliers</p>												
4	Adaptation des missions du responsable du réseau des FabLab pour la mise en œuvre opérationnelle de la FdR	<p>→ Temps dédié à l'animation numérique en posture de relai/communication des actions et des événements des acteurs numériques du territoire ainsi que pour le suivi de la prestation médiation numérique</p> <p>Echelonnement progressif des temps dédiés : 80% FabLab – 20% Animation Numérique vers un 70% FabLab – 30% Animation Numérique d'ici 2025.</p>												
5	Mise en place d'un GT élu « Animation Numérique »	<p>→ groupe de travail réunit de façon régulière en présence d'élus (à déterminer) pour présenter, suivre, arbitrer les actions, les partenariats et les sollicitations impactant l'animation Numérique</p>												