

Dossier de Projet d'Initiative Citoyenne : dépôt du bilan de la demande PIC : "Journée du numérique 2ème édition" (projet n° 0002445671), qui s'est déroulé le 19/11/2022

Dépôt d'un bilan de projet PIC

Dispositif financé par la Région Hauts-de-France avec le concours de la Ville de Roubaix

Titre de votre projet

Journée du numérique 2ème édition

N° de projet

0002445671

Objectifs de votre projet

- *Développer un usage ludique, pédagogique et citoyen des outils numériques*
- *Prévenir les conduites à risque dans l'utilisation des outils numériques*
- *Permettre aux parents d'accompagner leur enfant dans les usages des technologies numériques*
- *Créer un espace d'échange et de rencontre afin de développer les liens entre les habitants*

Date de réalisation du projet

Du 19/11/2022 à 10:00 au 19/11/2022 à 17:00

Déroulement de l'action

L'installation du matériel à commencé la veille jusqu'à 21h. 5 habitants étaient présents pour nous aider à l'installation. Nous sommes revenus le lendemain pour finir l'installation.

Nous avons ouvert les portes à 10h les familles sont arrivées de manière continue tout au long de la matinée. Une feuille de route était distribuée à chaque participant afin qu'ils se rendent sur l'ensemble des ateliers. Les ateliers se sont arrêtés à 12h sauf le casque de réalité virtuelle qui s'est arrêté à 12h30 afin de permettre à tous les participants qui y faisaient la queue d'en bénéficier. Nous avons rouvert les portes à 14h. Une cinquantaine d'habitant étaient déjà présents. Certains attendaient depuis 13h20. Il y a eu encore plus de monde l'après midi et tous les ateliers étaient complets. Les ateliers se sont terminés à 17h. Nous avons ensuite rangé tous le matériel.

Nombre d'habitants mobilisés pour mettre en oeuvre votre action

4 Femme(s), 1 Homme(s)

Nombre d'habitants ayant participé ou assisté à votre action

132 Femme(s), 132 Homme(s)

Résultats obtenus

Il y a eu un très fort engouement des habitants pour cette journée. L'ambiance était chaleureuse. Tous les ateliers ont été plébiscités. Les participants ont pu partager des moments ludiques et conviviaux autour du jeux (tournoi de mario kart, borne d'arcade). L'atelier de sensibilisation aux usages du numérique à attiré beaucoup de monde. Les parents se sont fortement mobilisés sur l'atelier ce qui a permis d'échanger qualitativement sur cet enjeu sociétal (des réponses concrètes ont été apportées aux parents les plus éloignés du numérique). Les participants ont également découvert ou redécouvert de nouvelles technologies (casque de réalité virtuelle, robotique, arts numériques, imprimante 3D). Beaucoup sont repartis avec un souvenir (porte clé) qu'ils ont eux même confectionné pendant l'atelier d'impression 3d.

La gestion du flux le matin a été fluide. Elle a été un peu plus compliquée l'après midi compte tenu du nombre important de personnes présentes. Heureusement nous avons anticipé en préparant une feuille de route qui permettait d'orienter les participants vers les différents ateliers.

Le retour des habitants et des intervenants et plus que positif. Véritable temps fort favorisant la dynamique des quartiers moulin et potennerie, cette journée a été un réel succès.

De nombreuses personnes nous ont fait part de leur souhait que cette journée soit reconduite. Nous envisageons donc de rééditer cette action. Afin de répondre à la très forte participation nous souhaiterions pouvoir redéployer cette action dans des locaux plus grands.

Qui vous a aidé dans l'organisation de votre projet ?

Centre social Assia Djebar

Quelles aides avez-vous reçues pour monter ce projet ?

Aide à la rédaction du projet et à la mise en place de l'évènement.

Cet accompagnement était-il suffisant ?

Oui

Souhaitez-vous reconduire votre action ?

Oui

Avez-vous d'autres idées de projet ?

Non