



PROJET DE STRUCTURE

MARS 2025



SOMMAIRE

- 1. Introduction**
- 2. La nouvelle « cyber base »**
- 3. À qui s'adresse cette structure ?**
- 4. Objectif du projet**
- 5. Contenu pédagogique**
- 6. Prévisionnel sur l'année**
- 7. Suivi et évaluation du projet**
- 8. Conclusion**

INTRODUCTION

Depuis toujours, Val-de-Reuil rend accessible aux habitants des services publics de qualité et s'adapte continuellement à l'évolution de la société.

La ville nouvelle reste, de par son histoire, le reflet d'une ville jeune, inventive et pleine d'initiative.

La municipalité a mis l'accent sur l'accessibilité aux nouvelles technologies et à l'internet aux Rolivalois.

Cette démarche éducative et sociale vise une égalité des chances aux apprentissages des nouvelles technologies. Elle a pour rôle d'éviter la fracture numérique dans les foyers les plus modestes en donnant un accès à tous les Rolivalois aux outils informatiques et multimédias.

La ville a créé différents espaces publics numériques pour répondre aux attentes des habitants.

Tout d'abord des années 2000 avec l'espace multimédia de la médiathèque le Corbusier, puis en 2005 en créant la cyber base (en partenariat avec l'Education nationale et la caisse des dépôts et Consignations) le cyber âge dans la résidence « Espage » puis plus récemment le Hub de l'emploi ainsi que la maison France services.

La ville a également investi à plusieurs reprises dans des équipements numériques pour les groupes scolaires. Dans un premier temps en fournissant aux écoles des charriots mobiles connectés, équipés d'ordinateurs portables et de routeurs wi-fi, puis ensuite dans des valises composées d'ipad(s) pour faciliter encore l'usage et la consultation de données sur la toile en classe.

Plus récemment des tableaux blancs interactifs ont été installés dans différents groupes scolaires.

Val-de-Reuil dispose également, et ce depuis plusieurs années maintenant un réseau Très Haut Débit grâce au déploiement de la fibre optique sur son territoire.

Toujours dans une démarche de développement des services, la municipalité a décidé de faire évoluer son offre numérique en créant un nouvel Espace Public Numérique en germe de ville, sur la dalle piétonne.

Plus accessible, l'objectif est de créer dans ce qui fut durant des années « la rotonde » un espace ressource à destination des écoliers, des étudiants et du grand public.

Cet espace donnera accès à des matériels spécifiques, dans le but de mener à bien des projets collaboratifs techniques, scientifiques ou de loisirs numériques.

LA NOUVELLE CYBER BASE

Ce nouvel équipement serait un lieu d'échanges et de partages, ouvert à tous et dont le fonctionnement suivrait les recommandations du règlement intérieur.

La structure serait force d'accompagnement et d'équipement pour faire d'elle une référence du numérique sur le territoire.

Sans pour autant oublier nos missions initiales, ce nouveau projet vise à dynamiser les axes éducatifs numériques déjà existants, en permettant aux usagers d'aller au bout de leurs apprentissages par la pratique sur des outils de dernière génération.

Aujourd'hui, le numérique se trouve à une époque charnière où sa révolution s'étend aux objets connectés, leur donnant la possibilité d'être communicants, animés, voire autonomes et qui sans doute, annonce une prochaine étape clé de notre société.

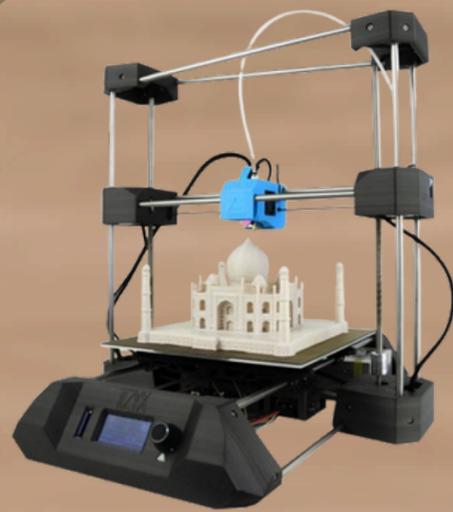


LA NOUVELLE CYBER BASE

Au même titre que l'imprimante a été une révolution dans les années 80, en permettant de disposer à la maison d'une véritable imprimerie miniature, notre nouvelle structure laisserait la possibilité de fabriquer des objets physiques à partir d'un fichier numérique et par des systèmes de prototypages (imprimantes 3D, découpe laser, plates-formes de développement électronique, découpeuse vinyle ...).

La nouvelle cyber base resterait une ressource d'information pour les familles et un lieu de prévention des risques liés aux multimédias (addiction aux écrans, fake news, éducation aux médias et à l'information, cyber sécurité etc.)

Fait indéniable, les rolivalois portent une attention particulière au eSport. La nouvelle cyber base doit également pouvoir porter comme projet le développement de cette pratique sur le territoire.



Imprimante 3D

Découpeuse Laser



E-SPORT



À QUI S'ADRESSE CETTE STRUCTURE ?

La mise à disposition de tout ce matériel, assez spécifique, peut éventuellement constituer un pôle d'attractivité.

Avec l'évolution des logiciels open source, il est possible d'envisager que n'importe qui puisse utiliser les équipements, après avoir suivi une formation auprès des animateurs de la structure ou d'adhérents habilités.

Conception numérique, prototypage, traitement d'images ou de vidéos, MAO ou DAO, espace de co-working, chacun peut venir pratiquer, échanger ou apprendre selon ses envies.

La nouvelle cyber base ne serait pas uniquement un « garage » de bricoleurs ou de geeks. C'est aussi un lieu où tout le monde pourrait venir, avec ses propres compétences et ses projets.

Chacun pourrait ainsi participer à la vie du lieu, basée sur la diversité de compétences et sur le souhait d'apprendre à concevoir par soi-même.

C'est cette diversité qui contribuerait à l'alchimie du lieu. Que l'on soit informaticien ou philosophe, photographe, architecte ou artiste peintre, passionné de robotique ou de vidéo, que l'on travaille seul ou dans une grande entreprise, que l'on ait 7 ou 77 ans, le principe est qu'il doit être accessible à tous.

Selon son propre point de vue, chacun peut le considérer comme un lieu de travail et de loisir

Enfin, c'est surtout un lieu d'initiation, où les jeunes et moins jeunes peuvent découvrir mais surtout mettre en pratique.

Accessible au grand public mais également aux groupes scolaires, collèges et lycées du territoire, la nouvelle cyber base doit devenir le lieu ressource pour tous les projets numériques menés dans les établissements de la ville.

À QUI S'ADRESSE CETTE STRUCTURE ?



ETABLISSEMENTS SCOLAIRES DE LA VILLE

- ECOLES.
- COLLÈGES
- LYCÉES

LES ASSOCIATIONS ET ENTREPRISES

- ASSOCIATIONS D'INSERTIONS SOCIALES ET PROFESSIONNELLES
- LES ENTREPRISES SOUHAITANT DISPOSER D'OUTILS SPÉCIFIQUES OU DE PROTOTYPAGES

LES PARTICULIERS

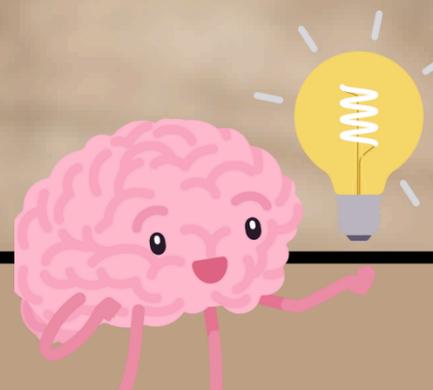
- À TOUT USAGER SOUHAITANT BÉNÉFICIER DES ÉQUIPEMENTS ET DU CONTENU D'ANIMATION PROPOSÉ.

LES OBJECTIF DU PROJET



Inclusion numérique et accessibilité

Favoriser l'inclusion numérique et l'égalité d'accès aux nouvelles technologies pour tous les publics.



Création et innovation

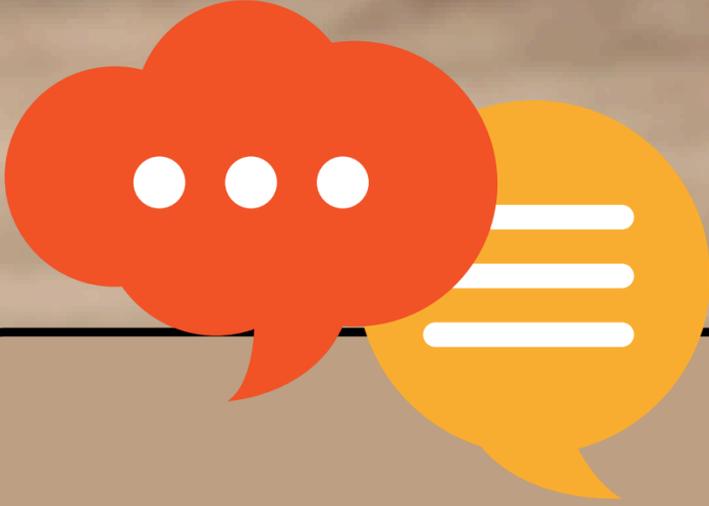
Favoriser l'inclusion numérique et l'égalité d'accès aux nouvelles technologies pour tous les publics.



Développer des compétences numériques

Favoriser l'inclusion numérique et l'égalité d'accès aux nouvelles technologies pour tous les publics.

LES OBJECTIF DU PROJET



Lieu de convivialité et de détente

Créer un espace de convivialité et de détente autour des jeux vidéo et des loisirs créatifs.



Promouvoir des projets pédagogiques et culturels

Promouvoir des projets pédagogiques et culturels en partenariat avec la Micro-Folie et les institutions locales.

ACTIVITÉS ET CONTENUS PÉDAGOGIQUES

Formation et ateliers :

- **Formation des agents municipaux** : Créneaux réservés pour former les agents sur les outils numériques essentiels et les nouveaux logiciels.
- **Scolaires et Temps d'Activités Périscolaires (TAP)** : Ateliers de sensibilisation au numérique, ateliers créatifs et découverte des technologies.
- **Ateliers grand public** : Initiation à l'impression 3D, découpe laser, utilisation d'un farm bot (projet a développer sur les prochains mois), introduction aux bases de la programmation et du codage.
- **Projets pédagogiques pour les Rolivalois** : Projets à destination de différents groupes d'âges, pour les sensibiliser aux outils numériques et développer des compétences utiles dans la vie de tous les jours.
- **Point Information Jeunesse**: accueil des 15/25 ans dans leurs démarches numériques et orientations spécifiques

Repair' café:

- **Atelier de réparation d'ordinateur** pour sensibiliser au recyclage, aux compétences de bricolage et à la durabilité.

eSport et Gaming:

- **Tournois d'e-sport** : Organisation de compétitions de jeux vidéo pour promouvoir le gaming de manière saine et conviviale.
- **Espace de détente et jeux vidéo** : Accès libre à consoles de salon pour des sessions en autonomie, avec un espace pour des jeux de société et les animations sans écran.

Micro-folie:

- **Ateliers culturels** : Projections et ateliers créatifs en lien avec la Micro-Folie, visant à promouvoir l'art et la culture numérique.
- **Interventions en milieu scolaire** : Ateliers éducatifs autour de l'art numérique, visites virtuelles de musées et découverte du patrimoine culturel mondial.

Activités de loisirs créatifs sans écran :

- **Ateliers de bricolage et fabrication** : Activités de construction, de peinture, ou de découpage, en complément des activités numériques pour diversifier l'offre et agrémenter les projets en cours.

CALENDRIER PRÉVISIONNEL DES ACTIONS RÉCURRENTES



TOUT PUBLIC

ACTIVITE	FREQUENCE
REPAIR CAFÉ	HEBDOMADAIRE
IMPRESSION 3D	MENSUEL
DECOUPEUSE LASER/ VYNILE	MENSUEL
BRODEUSE NUMERIQUE	HEBDOMADAIRE
MICRO FOLIE	MENSUEL
ANIMATION SANS ECRAN	MENSUEL

AGENT MUNICIPAUX

ACTIVITE	FREQUENCE
FORMATION DES AGENTS	MENSUEL

ELEVES / JEUNES

ACTIVITE	FREQUENCE
ATELIER SCOLAIRE ET TAP	MENSUEL

AMATEURS DE JEUX VIDEOS

ACTIVITE	FREQUENCE
ESPORT	MENSUEL

HABITANT DE VAL-DE-REUIL

ACTIVITE	FREQUENCE
PROJET PEDAGOGIQUE	TRIMESTRIEL

PLANNING HEBDOMADAIRE

CYBERBASE 2024 / 2025

HORAIRE	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI
8H40 9H00	Ouverture EPN Entretien - Maj Préparation journalière					
9H00 10H30	Accès libre	Accès libre	Accès libre / Ateliers informatique	Atelier scolaire	Formation agent de la ville	Repair'café / ESPORT
10H30 12H00	Accès libre	Accès libre	Accès libre / Atelier MULTIMÉDIA	Accès libre	Accès libre	ESPORT
13H30 16H30	Accès libre	Accès libre	Accès libre / Loisir numérique / atelier jeunesse ESPORT	Accès libre / Loisir numérique	Temps Activité Périscolaire	
16H30 17H30	Accès libre / Loisir numérique					

ANIMATIONS DE LA VIE SOCIALE

Echéancier des animations

PROJET DE STRUCTURE 2024/2025

CYBER BASE

SEPTEMBRE

La semaine bleu

OCTOBRE

La semaine européenne sur le climat /
Rallye numérique d'Halloween

NOVEMBRE

Light Painting

DECEMBRE

Hour Of Code

JANVIER

Escape Game

FEVRIER

Festival MANGA

MARS

RETROGAMING EVENT #7

AVRIL

Journée Internationale de la
créativité et de l'Innovation

MAI

Préparation des jardins d'été

JUIN

Préparation des jardins d'été /
Installation sur site

JUILLET

Jardin d'été





SUIVI ET ÉVALUATION DE PROJET



Indicateurs de réussite : Fréquentation des ateliers, satisfaction des participants, nombre de projets pédagogiques réalisés, nombre d'objets réparés au Repair Café.

Retours des utilisateurs : Enquêtes de satisfaction, groupes de discussion, suggestions et améliorations.





CONCLUSION

Le nouvel EPN de Val-de-Reuil sera un espace ouvert et inclusif, offrant des services variés qui visent à favoriser l'inclusion numérique, la créativité, et le bien-être des citoyens. Grâce à une offre d'activités diversifiées et à des partenariats locaux, cet espace contribuera activement à l'essor de la ville en tant que pôle de culture numérique et de création.

