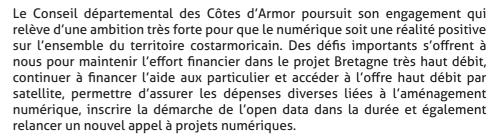








ÉDITC



L'impact de la politique départementale est probant et le Département impulse et soutient l'esprit d'initiative, la création et le partage nécessaires à l'émergence des projets numériques. Le réseau « Construire le numérique en Côtes d'Armor » se renforce et comptabilise 90 membres avec 51 conventions signées à ce jour.

Notre politique numérique favorise et développe les usages numériques des Costarmoricains sur les territoires, accompagne et conseille les acteurs locaux dans leurs projets. La création des lieux numériques en est un axe fort et continue d'être fortement encouragée avec 13 nouveaux lieux numériques créés lors du dernier appel à projets. Ces lieux favorisent des interactions sociales et une émancipation qui facilitent un maillage territorial important en termes d'offre, d'accompagnement et de formation numérique. Le Département recense à ce jour 163 lieux numériques. L'inventaire des lieux numériques est publié sur Dat'Armor et recense les portraits numériques de territoires, un portrait numérique sur chaque EPCI.

Le Département a mobilisé les porteurs de projets numériques en organisant 2 appels à projets numériques dans l'objectif de faire émerger des actions numériques ouvertes au plus grand nombre. En 2019, 19 projets numériques pour 32 candidatures ont été subventionnés. En 2020, ce sont plus de 58 projets numériques qui ont été déposés, 32 ont été retenus pour être soutenus financièrement. Le 23 octobre 2020 les lauréats se sont rencontrés à Saint-Brieuc et ont reçu leur prix. Les échanges et les rencontres ont été riches et ont permis à chacun de présenter son projet dans le réseau. Certains projets numériques lauréats des appels à projets de 2019 et 2020 n'ont pas pu être entièrement achevés du fait de la crise sanitaire, la publication de ce book a ainsi été retardée.

Le Département relance un nouvel appel à projets numériques en 2022, avec une inscription au budget 2022 d'un montant de 80 000€ en investissement et 20 000 € en fonctionnement.

Ce document illustre les nombreux projets développés sur le territoire et témoigne de l'essor important des usages numériques dans le quotidien des Costarmoricaines et des Costarmoricains.

Puisse-t-il demain, participer à inspirer encore de nouvelles et belles initiatives.



Christian Coail

Président du Département des Côtes d'Armor

L'Appel À Projets (AAP) pour un numérique profitant à tous les Costarmorcains dans leur quotidien

L'AAP 2020 est une action inscrite dans le cadre de la démarche

« CONSTRUIRE LE NUMÉRIQUE EN CÔTES D'ARMOR »

« Dynamiser le numérique sur le territoire » constitue un des axes de la nouvelle Politique Numérique votée lors du Budget 2020 par le Conseil départemental.

L'appel à projets 2020 vise à « booster » l'éclosion de projets numériques sur le territoire pour un Numérique pour tous, facilitant la vie quotidienne de chacun.

C'est un appel à projet :

- **Ouvert**, de nombreux types de projets peuvent être accompagnés :
 - Création et Aménagement de lieux numériques,
 - Mise à disposition de nouveaux services à la population par la réutilisation de données notamment ouvertes (Open Data),
 - Construction de contenus pour les services de wifi territorial (à la suite du programme de la Commission européenne WIFI for Europe),
 - Animation de la mise en réseau d'acteurs du numérique,
 - Création d'outils de communication,

4

- Réalisation d'actions de sensibilisation et d'appropriation sous la forme de manifestations vers différents publics (jeunes, séniors...),
- **Simple,** le dossier de candidature comprend :
 - un document court de 4 pages de présentation avec des éléments financiers (budget, mode de financement, pérennité de fonctionnement),
 - une vidéo de 2 min.,
 - un courrier mentionnant le soutien moral et/ou financier d'une commune et/ou d'une intercommunalité

Les projets

Ils sont portés par des collectivités, associations ou autres structures publiques ou privées, comme l'an passé, les projets devaient répondre à 4 critères pour être lauréats :

- être innovants : les projets sont novateurs pour le territoire,
- aboutir à ce que le numérique profite à tous dans la vie quotidienne : les projets sont concrets et renforcent l'accès des habitants à des services sur les territoires,
- s'appuyer sur les potentialités d'usages du numérique : les projets sont mis en œuvre à partir de différents types de lieux (espaces publics numériques, tiers-lieux, fablab...), de ressources (data, sites internet) et d'outils numériques... Audelà des acteurs numériques, les projets peuvent aussi être portés par tous les acteurs d'un territoire, dans leur diversité,
- s'inscrire dans la stratégie numérique et être au service de l'intérêt général d'un territoire: les projets prennent en compte le lien aux usagers, ont une dimension collective et recueillent le soutien moral et/ou financier d'une collectivité territoriale.

32 PROJETS LAURÉATS

58
PROJETS
CANDIDATS

SUBVENTIONS de $1000 \in$ à $4000 \in$

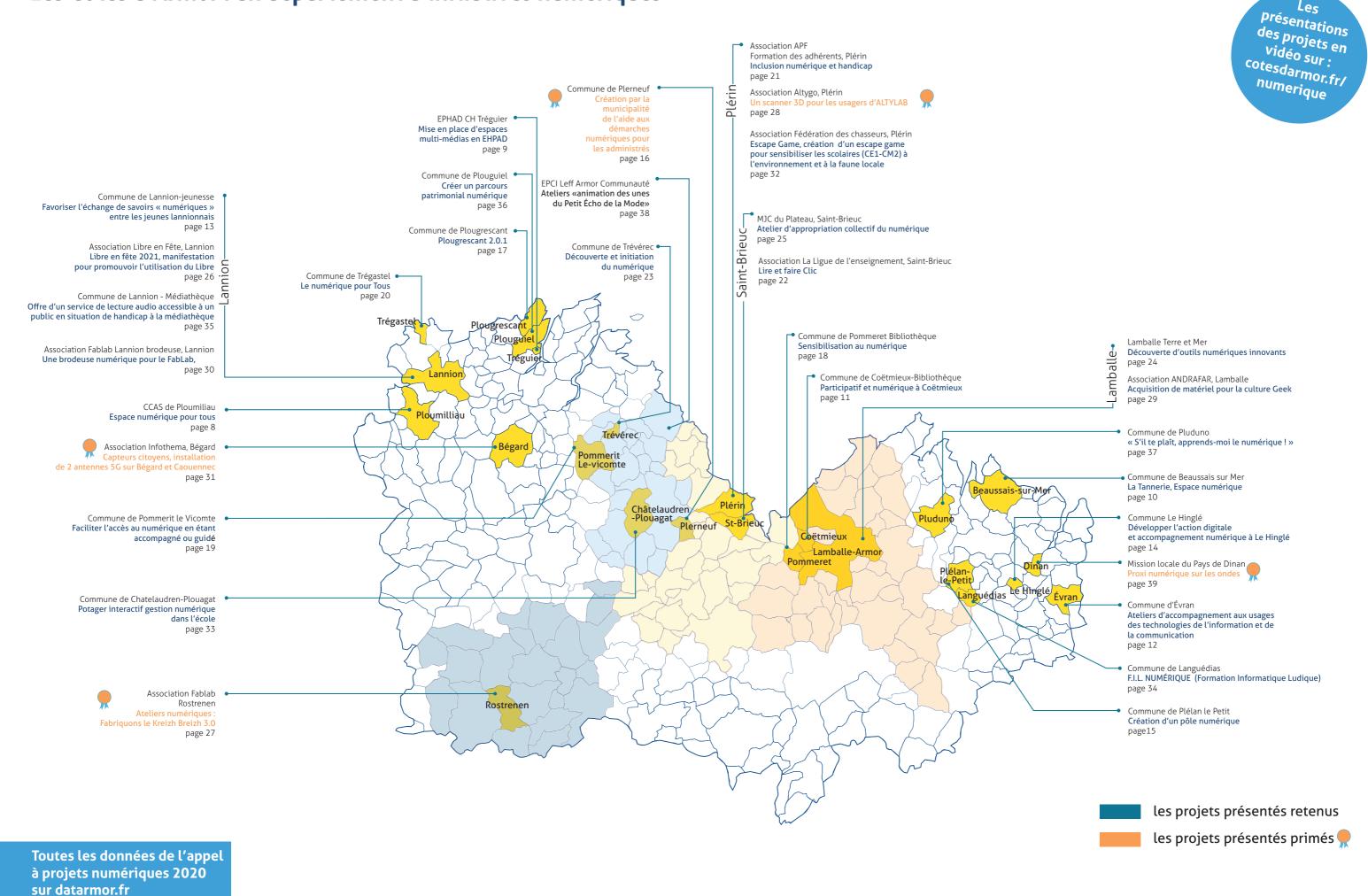
DOTATION $2020 70000 \in 50000 \in 10000000$ Investissement $20000 \in 1000000000000000$

5 PROJETS PRIMÉS

THÈMES DE PROJETS

- Lieu numérique
- Formation/Accompagnement au numérique
- Manifestations
- Équipement innovants pour Fablab et autres structures
 Application numérique

Les Côtes d'Armor : un département d'initiatives numériques





CCAS de Ploumiliau, Ploumilliau

Espace numérique pour tous

Nature du projet

Le projet consiste à apporter, par la mise en place de moyens matériels et humains, un service d'aide individualisée pour effectuer des démarches administratives en ligne, proposer des ateliers numériques permanents pour les enfants et les jeunes (les mercredis et samedis par exemple) et des stages pendant les vacances scolaires et proposer aux seniors des séances de découverte des moyens de communication depuis un ordinateur, les initier à des logiciels pour s'instruire, se cultiver ou se détendre, ou pour travailler sa mémoire.

Cible et territoire ciblés

Habitants et Associations de Ploumilliau. Commune et Intercommunalité.

Retour attendu auprès des usagers

Le projet vise à répondre aux besoins numériques individuels des habitants et à permettre aux groupes et associations d'élaborer des projets numériques en réduisant la fracture numérique, en participant au bien-vieillir des seniors et en offrant aux jeunes des activités locales et accessibles gratuitement.

Retour attendu sur le territoire

La commune fait partie d'un territoire dont 20 % des habitants sont confrontés à la fracture numérique. Ce projet devrait favoriser le développement d'une commune moderne et attractive pour tous.

Statut porteur du projet : commune Porteur de projet : Yoann KERGOAT Référent du projet : Sylvie TURPIN Courriel : ccas.ploumilliau@wanadoo.fr

Tél.: 02 96 35 39 27

Site internet: https://ploumilliau.bzh/mairie

Chiffre clé: 2500 habitants

Activités de la structure : commune

EPHAD CH Tréguier, Tréguier

Mise en place d'espaces multi-médias en EHPAD

Nature du projet

Le projet numérique porte sur la création d'espaces numériques multi-médias au sein des trois résidences pour animer des ateliers «visio-visites» entre les résidents, les familles, les proches avec les animateurs et les bénévoles. Il est prévu d'acquérir 3 ordinateurs avec grand écran pour familiariser les résidents à l'utilisation de l'outil numérique et les aider à acquérir de l'autonomie.

Public et territoire visés

Résidents, familles, proches, bénévoles, professionnels de l'établissement. EHPAD de Tréguier et les 4 résidences : Pierre-Yvon Trémel, Saint-Michel, Anatole Le Braz et Paul Le Flem.

Département des Côtes d'Armor, territoire de LTC, commune de Tréguier.

Retour attendu auprès des usagers

Il s'agit d'éviter le syndrome de «glissement» des résidents ou la perte «d'envie de vivre» en essayant de rendre plus « intimes » les relations avec les familles et les proches, de maintenir la vie sociale des résidents entre eux, avec l'extérieur et de les familiariser à l'usage des outils numériques.

Retour attendu sur le territoire

Ce projet numérique est l'occasion de développer la communication à l'extérieur en contribuant ainsi à une sensibilisation du territoire à la question des personnes âgées en institution. Il est envisagé de présenter l'outil vers les personnes âgées à domicile, «dédramatisant» ainsi la vie en EHPAD et aussi faire profiter d'autres EHPAD de cette expérience au niveau de Lannion-Trégor-Communauté.

Statut porteur de projet : établissement public de santé

Porteur de projet : Patrick REMY

Référent du projet : Sophie LE MORVAN **Courriel :** sophie.lemorvan@armorsante.bzh

Tél.: 02 96 92 10 29

Site internet: http://www.ch-trequier.fr

Chiffres clés: 410 résidents - 4 animateurs(trices), 20 bénévoles

répartis sur les 3 associations existantes.

Activités de la structure : pôle de santé et d'hébergement spécialisé dans le traitement et le soin des pathologies du grand âge et de la dépendance.





Commune de Beaussais sur Mer

La Tannerie, l'Espace numérique

Nature du projet

La commune de Beaussais sur Mer souhaite la création et l'aménagement d'un lieu numérique ouvert à tous les habitants. C'est une des actions du programme numérique communal adopté par le conseil municipal, programme établi après la réalisation du portrait numérique de la commune en 2019.

Public visé

Toute la population en associant la maison des jeunes, les adhérents de la médiathèque, les résidents de l'EHPAD, les associations et en particulier, l'Épicerie Solidaire, Répare-toi-même...

Les salariés des entreprises sont également visées au travers des espaces de télétravail.

Retour attendu auprès des usagers

L'enjeu prioritaire est de favoriser l'inclusion numérique des habitants. Ce nouveau lieu permettra d'apprendre, de partager, de s'entraider et de créer autour du numérique.

La Tannerie prévoit développer un accompagnement social dans un lieu convivial en mettant à disposition un Médiateur Numérique.

A terme, il est convenu de conventionner avec les entreprises pour la mise à disposition de lieu de télétravail. La Tannerie prévoit d'offrir des vecteurs de communication modernes (accès à la chaîne numérique de Beaussais-sur-Mer) aux associations, aux acteurs institutionnels ainsi qu'aux jeunes.

Retour attendu sur le territoire

Ce projet s'imprime dans la dynamique du développement numérique porté par le Conseil Départemental. Plus la population sera socialement responsable, plus elle s'impliquera dans la vie quotidienne. En associant les administrés, ces derniers deviennent des acteurs du territoire et plus uniquement des consommateurs.

Commune de Coëtmieux-Bibliothèque

Participatif et numérique à Coëtmieux

Nature du projet

Dans le prolongement de sa compétence de « lecture publique », la Médiathèque de Coëtmieux souhaite proposer à l'ensemble de la population un accès à la culture numérique. Il s'agit de sensibiliser aux enjeux du numérique en terme de communication et aussi de faciliter le lien social en promouvant les actions participatives, coopératives et intergénérationnelles programmées par la Médiathèque.

Public et territoire visés

Tous publics.

Retour attendu auprès des usagers

L'objectif recherché est de faciliter le lien intergénérationnel et d'identifier la médiathèque comme lieu ressource en terme de numérique inclusif.

Au travers du partage des savoirs dans un lieu dédié, la Médiathèque souhaite préserver l'esprit de coopération et d'entre-aide. La subvention attendue du Conseil Départemental pourra donner un coup de pouce au projet de médiathèque participative initié depuis 2 ans.

Retour attendu sur le territoire

La commune se compose de foyers plutôt jeunes et de retraités actifs réceptifs à ce genre d'initiatives. Située entre 2 pôles urbains, Coëtmieux est une commune qui plébiscite le vivre ensemble et les initiatives citoyennes au service de la collectivité. Ce projet de créer un lieu numérique au sein de la médiathèque entre dans ce cadre.

Sentre Evron

COETMIEUX

Statut porteur de projet : commune Porteur du projet : Eugène CARO référent du projet : Romain POUJOL

Courriel: dgs@beaussais.fr

Tél.: 02 96 82 60 61

Site internet: http://www.beaussais-sur-mer.bzh

Chiffre clé: 4777 habitants

Activités de la structure : commune

Porteur de projet : commune
Porteur de projet : Dominique TIREL
Référent du projet : Christelle MARCHAND
Courriel : bibliotheque.coetmieux@qmail.com

Tél.: 02 96 34 68 61

Site internet : https://coetmieux.fr/fr/rb/360973/mediatheque-

espace-carouet

Chiffre clé: 1853 habitants

Activités de la structure : commune, médiathèque



Commune d'Évran

Ateliers d'accompagnement aux usages des technologies de l'information et de la communication

Nature du projet

C'est un nouveau service à la population d' Evran que la commune a le projet de créer. Le projet pour la commune et celles du Pays d' Evran vise à développer l'usage numérique des habitants à l'aide d'ordinateurs et de tablettes. Le projet inclut l'achat d'équipements et aussi la mise à disposition d'une médiatrice numérique.

Public et territoire ciblés

Ouvert à tout public des communes du Pays d' Évran souhaitant bénéficier d'un accompagnement numérique.

Retour attendu auprès des usagers

Le but de ces ateliers animés par la médiatrice numérique est de diminuer les inégalités numériques sur le territoire. Ils ont également un rôle pour maintenir le lien social. L'enjeu est de permettre aux habitants, jeunes ou moins jeunes, de résoudre leurs difficultés numériques et de sortir de la fracture numérique.

Retour attendu sur le territoire

Concernant le territoire, le fait de proposer un nouveau service qui correspond aux besoins des habitants va permettre de renforcer l'attractivité d' Évran tout en améliorant l'offre de services. En effet, le portrait numérique territorial dressé par le Département a mis en évidence que très peu de communes aux alentours proposent ce type de service de manière régulière. Ce projet apportera donc un atout considérable pour Évran pour les habitants sans se déplacer jusqu'à Dinan pour accéder à un service numérique.

Commune de Lannion-jeunesse

Favoriser l'échange de savoirs « numériques » entre les jeunes lannionnais

Nature du projet

Le projet présenté vise l'échange de savoirs « numérique » entre les jeunes en s'appuyant sur l'ouverture d'un tiers-lieu jeunesse (structure d'animation innovante et expérimentale destinée aux jeunes) en centre-ville. L'accueil libre et informel est assuré par un animateur qualifié. Les jeunes peuvent y aller se poser, faire des rencontres, trouver un espace de coworking, mais aussi y élaborer ou développer des projets. Le fonctionnement du lieu est co-construit avec les jeunes, sollicités sur toutes les prises de décisions. Le projet comporte l'achat de tablettes numériques, d'ordinateurs et abonnements à des outils numériques interactifs.

Public et territoire visés

Jeunes âgés de 15 à 25 ans, habitant Lannion ou fréquentant Lannion pour leurs activités.

Retour attendu auprès des usagers

Dans ce projet, la ville de Lannion cherche à développer la mixité des jeunes sur Lannion, entre étudiants et entre jeunes en recherche d'emploi ou en emploi. Une collaboration entre ces publics et la formation entre pairs est une approche cohérente pour diminuer la fracture numérique. Il est également attendu davantage de cohésion sociale entre les habitants. La consolidation d'une culture collaborative s'appuyant sur les outils contemporains pourrait aussi être attendue à moyen terme.

Retour attendu sur le territoire

Dans ce projet, la ville de Lannion cherche à développer la mixité des jeunes sur Lannion, entre étudiants et entre jeunes en recherche d'emploi ou en emploi. Il est également attendu davantage de cohésion sociale entre les habitants, un partage dynamique d'informations entre les acteurs sur le territoire. Elle augmente la présence du service public de la ville auprès des 15-25 ans. Elle complète les dispositifs existants et de rendre l'information plus facilement accessible aux jeunes.

Statut de porteur de projet : commune **Porteur de projet :** Patrice GAUTIER Patrice

Référent du projet : Anaëlle BARBE **Courriel :** *accueil@evran.bzh*

Tél.: 02 96 27 40 33

Site internet: www.evran-bretagne.fr

Chiffre clé: 1712 habitants

Activités de la structure : commune

Statut porteur de projet : commune Porteur de projet : Paul LE BIHAN Référent du projet : Denis ROHOU Courriel : denis.rohou@lannion.bzh

Tél.: 02 96 46 76 86

Site internet : www.lannion.bzh **Chiffre clé :** 19827 habitants

Activités de la structure : commune

LANN iON



Commune Le Hinglé

Développer l'action digitale et accompagnement numérique à Le Hinglé

Nature du projet

Le projet a pour ambition de doter la commune d'un espace numérique accessible à tous les Hingléziens. Proposer une offre d'animations innovantes de proximité (éventuellement à domicile), initier aux outils numériques, accompagner (collectif ou individuel) aux projets et besoins des visiteurs. Il s'agit aussi de proposer des actions de coaching, des ateliers et des mise en réseaux de différents acteurs et partenaires.

Public et territoire ciblés

Famille, enfants particulièrement en décrochage scolaire, jeunes, demandeurs d'emploi, seniors.

Retour attendu auprès des usagers

Cette action vise les usagers dans l'initiation et l'acquisition de nouveaux savoirs aux outils numériques en perpétuelle évolution. Il favorise l'indépendance économique par l'accompagnement à l'employabilité des personnes. Il permet de développer la création des liens de socialisation, de coopération et de responsabilisation pour éviter l'isolement et une éventuelle exclusion des individus.

Retour attendu sur le territoire

Ce projet répond aux besoins diversifiés du territoire, participe à son développement local, sociétal et environnemental. Avec de nouveaux besoins de la population, la recherche de nouveaux services adéquats est nécessaire aujourd'hui (coworking débit flux ...).

Commune de Plélan le Petit

Création d'un pôle numérique

Nature du projet

La commune de Plélan de Petit a décidé de créer un nouveau service dit « d'aide aux démarches administratives en ligne » afin de proposer des cours informatiques hebdomadaires destinés à l'initiation et à la formation de l'outil informatique.

Public et territoire visés

Tous les habitants de la commune y compris des administrés des communes avoisinantes.

Retour attendu auprès des usagers

Ce nouveau service vise à développer les capacités des administrés à effectuer leurs démarches administratives en ligne en toute indépendance et à améliorer l'utilisation de l'informatique via un ordinateur (consultation de comptes, gestion des mails ...). Ce pôle apporte un développement de l'utilisation du numérique sur le territoire afin de suivre plus aisément l'actualité locale ainsi que les propositions de service diffusées sur les supports numériques de communication de la commune.

Retour attendu sur le territoire

Ce pôle numérique permet de désenclaver une partie de la population qui se sent actuellement exclue de l'usage du numérique.

Statut porteur de projet : commune **Porteur du projet :** Gérard BERHAUL

Référent du projet : Odile DOUILLET LE FAOU

Courriel: mairie.le-hingle@wanadoo.fr

Tél.: 02 96 83 66 36

Site internet: https://www.lehingle.fr

Chiffres clés: 904 habitants

Activités de la structure : commune

Statut porteur du projet : commune Porteur du projet : Didier MIRIEL Référent du projet : Cécile GUILLOUET Courriel : mairie@plelanlepetit.fr

Tél.: 02 96 27 60 38

Site internet : http://www.plelanlepetit.fr

Chiffre clé: 1905 habitants

Activités de la structure : commune





Commune de Plerneuf

Aide aux démarches numériques pour les administrés

Nature du projet

Les élus municipaux souhaitent s'impliquer directement auprès de leurs administrés pour l'aide aux démarches administratives en vue d'une certaine autonomie. Pour ce faire, ils équiperont un local de la mairie de 2 ordinateurs portables et d'une imprimante scanner. Dans le cadre de la nouvelle mise en place des permanences du maire et de ses adjoints, les habitants auront accès à l'équipement du lieu numérique et à un accompagnement de proximité par l'élu de permanence.

Public et territoire ciblés

Tout public mais surtout les personnes touchées par l'isolement lié aux démarches numériques (personnes âgées, personnes en situation de précarité numérique....).

Retour attendu auprès des usagers

Le projet consiste à ouvrir un lieu numérique dans la mairie qui va permettre de rapprocher la population et la municipalité. La proximité de cet accueil et de cette prise en charge devrait engendrer un climat de confiance. L'échange sur les problèmes rencontrés dans la vie quotidienne sera l'occasion pour les élus d'apporter des réponses de façon plus efficace.

Retour attendu sur le territoire

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : Philippe LE MEHAUTE

Courriel: Mairie.plerneuf@wanadoo.fr

Activités de la structure : commune

Site internet: https://www.leffarmor.fr/plerneuf

Tél.: 02 96 94 83 37

Chiffre clé: 1051 habitants

La mise en œuvre de ce projet vise à ce que le territoire communal (re)devienne un lieu de proximité et d'échanges surtout pour les personnes isolées numériquement.

Référent du projet : Véronique RUELLAN - Christian CHALON

Commune de Plougrescant

Plougrescant 2.0.1

Nature du projet

Le projet porté par l'équipe municipale relève de l'éducation populaire au numérique. Par des ateliers pratiques sur plusieurs thématiques, une sensibilisation par la bibliothèque, il est prévu l'achat de 4 tablettes numériques avec des accès Wifi et 4G en préfiguration de la création d'un lieu numérique.

Public et territoire visés

Public adulte et plus particulièrement senior de la commune de Plougrescant.

Retour attendu auprès des usagers

La lutte contre l'illectronisme est un des enjeux du projet de Plougrescant. En encourageant l'équipement des personnes non connectées, le projet vise à assurer une meilleure communication avec les administrés, de proposer de nouveaux services aux habitants et d'amorcer des projets plus ambitieux avec des acteurs locaux (associations, bénévoles...).

Retour attendu sur le territoire

Le projet sera l'occasion de vérifier la faisabilité d'installer durablement un lieu numérique sur la commune et de partager les expériences avec le réseau des acteurs départementaux.

Statut porteur de projet : commune

Porteur du projet : Anne-Françoise PIEDALLU

Référent du projet : Grégoire CLIQUET **Courriel :** *gregoire.cliquet@plougrescant.fr*

Tél.: 02 96 92 51 18

Site internet : https://plougrescant.fr

Chiffre clé: 1220 habitants

Activités de la structure : commune

PRESQU'ÎLE DE
PLOUGRESCÂNT
CÔTES-DARMOR



Commune de Pommeret Bibliothèque

Sensibilisation au numérique

Nature du projet

La Bibliothèque de Pommeret a le projet d'accueillir des intervenants pour un atelier. A cette occasion, une table-ronde sur la question du numérique ainsi qu'une exposition interactive seront organisées. Pour la bibliothèque il s'agit de mettre en lien « le papier et le numérique ». A ce jour aucune animation de ce type n'a encore été organisée sur la commune. Il est question d'ouvrir un atelier « Bande dessinée numérique ».

Public et territoire ciblés

Une cinquantaine de personnes sont attendues, adolescents et adultes de la commune et des abonnés hors commune.

Retour attendu auprès des usagers

L'ambition du projet est d'apporter par le biais d'un intervenant extérieur de nouvelles connaissances autour du numérique aux participants. A terme, de nouvelles animations autour du numérique pourraient s'organiser sur la commune.

Retour attendu sur le territoire

Une meilleure maîtrise des outils numériques pour les abonnés est attendue, les habitants de Pommeret et communes avoisinantes sont concernés par le projet.

Commune de Pommerit-le-Vicomte

Faciliter l'accès au numérique en étant accompagné ou guidé

Nature du projet

La commune de Pommerit Le Vicomte a le projet de créer un espace numérique pouvant offrir un accès autonome ou un accès « guidé » par un médiateur numérique. Cette nouvelle offre de service a été imaginée au regard des besoins des usagers. Il s'agit de diffuser la culture numérique en s'appuyant sur le réseau des 30 associations de la commune de Pommerit Le Vicomte.

Public et territoire visés

En priorité, ce sont les personnes les plus en difficulté dans l'approche des démarches numériques qui sont visées. L'ensemble de la population pourra accéder à un équipement numérique pour réaliser les démarches du quotidien.

Le lieu numérique sera ouvert aux habitants de la commune de Pommerit le Vicomte et de certaines petites communes limitrophes qui ne proposent pas ce genre de services.

Retour attendu auprès des usagers

Les élus souhaitent installer de nouvelles possibilités d'interaction avec la population et surtout éviter à certaines populations précaires de renoncer à leurs droits.

L'ambition du projet est d'offrir, avec ce lieu et la médiation numériques, un traitement égal à la population avec un accès au numérique ouvert à tous.

Retour attendu sur le territoire

La commune de Pommerit Le Vicomte compte 1800 habitants, mais capte une population avoisinant les 5000-6000 habitants des communes environnantes. A ce jour, il n'existe pas de lieu numérique équivalent aux alentours.

Statut porteur de projet : commune
Porteur de projet : Serge GUINARD
Référent du projet : Armelle BODIN
Courriel : bibliotheque@mairiepommeret.fr

Tél.: 02 96 34 22 34

Site internet : http://www.pommeret22.fr **Chiffres clés :** 2109 habitants - 357 abonnés

Activités de la structure : prêts de documents et animations

culturelles

Statut porteur de projet : commune **Porteur de projet :** Florence LE SAINT **Référent du projet :** Anne BELLEGOU

Courriel: *adjoint.communication@pommeritlevicomte.bzh*

Tél.: 02 96 21 74 39

Site internet: http://www.pommeritlevicomte.fr

Chiffres clés : 1800 habitants
Activités de la structure : commune





Commune de Trégastel

Le numérique pour Tous

Nature du projet

La commune de Trégastel a décidé de créer un lieu en centre ville afin de permettre aux Trégastellois d'apprendre à se familiariser avec les outils numériques, d'apprendre à effectuer leurs démarches administratives en ligne. Le deuxième volet du projet prévoit également une consultation par les habitants via internet de tous les projets de la municipalité et de recueillir leur avis au travers de consultations, de sondages ...

Public visé

Tout public et en particulier les 16-25 ans et les plus de 65 ans.

Retour attendu auprès des usagers

La médiation numérique vise à améliorer les connaissances numériques des usagers ainsi qu'un approfondissement du domaine informatique, des réseaux sociaux et des réseaux professionnels. L'autonomie des personnes suivies en matière de navigation internet est une des priorités ainsi que la vulgarisation du numérique.

Retour attendu sur le territoire

Il est également attendu une simplification administrative pour toutes les populations et un renforcement de la démocratie participative locale.

Statut porteur du projet : commune **Porteur du projet :** Xavier MARTIN

Référent du projet : Jean-Paul LE BRICQUIR

Courriel: *iplebricquir@tregastel.fr*

Tél.: 02 96 15 38 00

Site internet: http://www.tregastel.fr

Chiffre clé: 2429 habitants

Activités de la structure : commune

Association des Paralysés de France APF, Plérin

Inclusion numérique et handicap, Formation des adhérentsé

Nature du projet

Le projet vise à développer la formation des bénévoles aux outils numériques pour diffuser la culture numérique auprès des adhérents, développer les usages formation et mettre en réseau des adhérents et des acteurs.

Public et territoire visés

Les personnes en situation de handicap exclu du numérique.

L'ensemble du département des Côtes d'Armor.

Retour attendu auprès des usagers

Il permet à un maximum aux adhérent.e.s de s'approprier les outils numériques afin de faciliter la vie quotidienne, créer des réseaux de socialisation, d'entraide et d'accès aux droits et démarches administratives. L'objectif est de rompre l'isolement subi et de rendre les personnes en situation de handicap plus autonomes.

Retour attendu sur le territoire

Les personnes en situation de handicap sont encore trop isolées. Ces outils faciliteront leur autonomie et leur intégration.

Statut porteur de projet : association **Porteur du projet :** Etienne VALOIS

Référent du projet : Sébastien ASSOULINE **Courriel :** *sebastien.assouline@apf.asso.fr*

Tél.: 06 33 49 66 21

Site internet : https://www.apf-francehandicap.org

Chiffres clés: 420 adhérent.e.s, une centaine bénévoles, plus de

80 représentant.e.s élu.e.s

Activités de la structure : défense et accompagnement des

personnes en situation de handicap





Association Ligue de l'enseignement des Côtes d'Armor, Saint-Brieuc

Lire et faire Clic

Nature du projet

Le projet vise à amener des lecteurs à voix haute à se familiariser avec des outils numériques, afin de pouvoir présenter des ouvrages de littérature jeunesse sur tablettes, puis de s'enregistrer eux-mêmes dans le but de partager en ligne leurs lectures en formats audio et vidéo, aux différents publics visés (petite enfance, enfants, ados, personnes âgées ou publics spécifiques, etc). Des formations vont être proposées par des professionnels de l'association La souris Grise (http://souris-grise.fr/). L'action va se dérouler en partenariat étroit avec des lycées, des centre sociaux et des médiathèques afin de permettre une interaction plus riche entre adolescents et seniors.

Public et territoire ciblés

Seniors lecteurs bénévoles du dispositif Lire et faire lire 22 - adolescents. 300 seniors - 2 classes de lycée - adolescents en quartiers prioritaires de la ville.

Retour attendu auprès des usagers

Le projet souhaite rendre les lecteurs autonomes et créateurs de contenus via leur propres équipements (smartphones et ordinateurs) mais également mettre à disposition des tablettes numériques dédiées au projet. il s'agit de rendre les jeunes acteurs du numérique et créateurs de contenus, tout en éveillant leur vigilance (dangers du web, questions des droits d'auteurs, droits à l'image...).

Retour attendu sur le territoire

Le projet est ainsi motivé par l'envie de maintenir ces liens, dans une démarche d'éducation populaire, en développant les compétences des seniors, souvent déroutés ou démunis face au numérique, tout en accompagnant les adolescents dans leurs pratiques des écrans et des réseaux sociaux. Le territoires visé est celui de Saint-Brieuc et aussi le territoire de Caulnes car le projet permet de mettre en place des actions autour du numérique dans un secteur très rural et souvent éloigné des offres de médiation, tant pour les jeunes que pour leurs aînés.

Statut porteur du projet : association Porteur du projet : Erick PRUNIER Référent du projet : Natalie BESREST Courriel : culture@lalique22.org

Tél.: 02 96 94 69 22

Site internet: https://www.laligue22.org

Chiffre clé: créée en 2014

Activité de la structure : mouvement d'éducation populaire

Commune de Trévérec

Découverte et initiation du numérique

Nature du projet

Ce projet vise à apporter un encadrement des personnes souhaitant se former à l'usage du numérique (mails, protection, logiciel, photo...).

Public et territoire ciblés

Profil 45-80 ans habitants sur la commune de Trévérec.

Retour attendu auprès des usagers

La demande des usagers est forte. Il est attendu une meilleure autonomie des habitants, une diminution de l'isolement ainsi qu'un accès à davantage d'informations à travers l'initiation numérique collective (usages des logiciels, réseau, internet, équipements).

Retour attendu sur le territoire

Ce projet a pour objectif de favoriser également le maillage relationnel, il pourra aussi être copié par d'autres communes.

Statut porteur de projet : commune Porteur du projet : Sandrine GEFFROY Référent du projet : Grégoire BLOT Courriel : gregoire-blot@yahoo.fr

Tél.: 06 27 04 17 20

Site internet : https://www.mairietreverec.com

Chiffres clés: 260 habitants

Activités de la structure : commune

TRÉVÉREC



Lamballe Terre et Mer

Découverte d'outils numériques innovants

Nature du projet

Le projet se compose de plusieurs étapes :

- l'acquisition de matériel multimédia innovant tel que des robots, la nintendo switch lab et des casques de réalité virtuelle ;
- la formation sur ces divers outils afin de les proposer au public à travers nos ateliers :
- le développement d'ateliers à nos divers partenaires du territoire (bibliothèques de Quessoy, Lamballe, Landéhen, Coetmieux, Meslin, Quessoy, Service jeunesse, MJC de Lamballe...) ainsi que des formations sur ces outils avec du prêt de matériel.

Public et territoire ciblés

Tout public.

Le territoire de réalisation est l'intercommunalité avec une priorité sur les espaces publics numériques répartis sur le secteur ainsi que les structures des partenaires.

Retour attendu auprès des usagers

L'objectif est de permettre la démocratisation de ces outils pour les personnes éloignées du numérique ou celles qui se sentent avoir besoin d'un accompagnement, généralement un public senior. Il s'agit de proposer également de nouvelles perspectives numériques auprès du jeune public considéré généralement à tort comme familier avec les technologies et leur permettre de s'exprimer et d'innover avec ce nouveau matériel.

Retour attendu sur le territoire

Ce projet vise à faire connaître les espaces publics numériques de Lamballe Terre & Mer de manière plus large au public. Par une approche ludique et moderne, les structures peuvent être présentées sous un autre angle, les mettre en valeur et également en profiter pour faire découvrir les autres services: e-administration, ateliers, VISA internet Bretagne, animations jeunes, impression 3D...

MJC du Plateau Saint-Brieuc

Atelier d'appropriation collectif du numérique

Nature du projet

Le projet vise à former des personnes à l'outil numérique avec un équipement informatique récent. L'objectif est de développer la curiosité et les compétences des participants à travers des formations, la mise en lien avec les partenaires (Saint-Brieuc Factory, MSAP, Médiathèque de la baie, l'association les Petits Débrouillards. Assurer des conférences animées par l'intervention de professionnels dans le domaine du numérique (Big Data, algorithme) et autres thématique en fonction des envies des participants.

Public et territoire ciblés

Département des Côtes d'Armor.

Retour attendu auprès des usagers

Il s'agit de développer l'autonomie et l'appropriation des outils numériques et favoriser la fréquentation des structures numériques du territoire qui offrent des ressources permettant l'usage du numérique dans toute sa diversité. Par l'acquis de nouvelles compétences numériques, le projet soutient les personnes à les partager notamment dans la sphère familiale.

Retour attendu sur le territoire

Il répond à un besoin identifié sur le territoire qui s'inscrit dans une démarche d'éducation populaire par le biais de conférences numériques avec intervenants extérieurs et de visites différentes structures du territoire en lien avec le numérique.

DU PLATEAU

Statut porteur de projet : intercommunalité

Porteur du projet : Thierry ANDRIEUX Référent du projet : Syoan LORY

Courriel: numerique@lamballe-terre-mer.bzh

Tél.: 02 96 31 90 29

Site internet : https://www.lamballe-terre-mer.bzh Chiffres clés : 38 communes, 68940 habitants Activités de la structure : intercommunalité **Statut porteur de projet :** association **Porteur du projet :** Filipe NOVAIS **Référent du projet :** Mickaël GOURE

Courriel: mickael.mjcduplateau@gmail.com

Tél.: 02 96 61 94 58

Site internet: http://www.mjcduplateau.fr Chiffres clés: 1000 à 1200 adhérent.e.s /an Activités de la structure: association loi 1901





Association Collectif Libre en fête, Lannion

Libre en fête 2021

Nature du projet

Il s'agit de promouvoir une manifestation. Libre en fête est un événement gratuit et familial organisé tous les 2 ans visant à faire découvrir le logiciel libre, le patrimoine numérique et les nouveaux usages au plus grand nombre.

Public et territoire ciblés

Tout public.

"Une fête du numérique pour les non geeks" sur le Trégor et l'ensemble du Département.

Retour attendu auprès des usagers

C'est une fête du numérique où petits et grands, familles et geeks doivent pouvoir y trouver leur compte à travers des animations et des conférences. Suite aux éditions 2016 et 2018, les gens ont découvert les espaces de créations (fablab, coworking...) et les inscriptions aux associations proposant des cours de découverte du numérique ont progressé.

Retour attendu sur le territoire

Le but est de faire découvrir le numérique au-delà du territoire lannionais, à l'échelle départementale. Cette manifestation permet de réunir en un seul lieu, sur une journée tous les acteurs du numérique du territoire ; une des plus grande influence nationale pour ce genre d'événement.

Association Fablab Rostrenen

Ateliers numériques : fabriquons le Kreizh Breizh 3.0

Nature du projet

Il s'agit d'une manifestation organisée sur deux journées afin de mettre en réseau les acteurs du territoire.

Le vendredi, une journée dédiée aux collectivités, élus, décideurs, financeurs, associations: intervenants, stands, ateliers, tables rondes.

Le samedi, une journée tout public : animations enfants, stands, ateliers.

Public et territoire ciblés

Communauté de Communes du Kreizh Breiz

Retour attendu auprès des usagers

Les décideurs pourront s'engager concrètement et participer à l'émergence de projets communs en cohérence avec les ressources et adversités propres à un territoire rural. La participation aux ateliers démontrera l'intérêt de la population et pourra mettre en évidence le besoin concret de formation. Un numérique profitant à tous les habitants dans leur vie quotidienne.

Retour attendu sur le territoire

Son but est de mettre en cohérence les diverses actions entreprises sur le

De fédérer les énergies et motivations des acteurs du numérique et des tiers lieux sur l'ensemble du territoire.

Statut porteur du projet : association Porteur du projet : David BLAISONNEAU Référent du projet : Morgan RICHOME **Courriel:** morgan.richomme@gmail.com

Tél.: 06 37 75 33 26

Site internet : http//libre-en-fete-tregor.fr

26

Chiffre clé: manifestation initiée en 2001 à l'échelle nationale Activités de la structure : initiée et coordonnée par l'April, l'initiative Libre en Fête célébrera son 19e anniversaire en 2020. Des événements de découverte des Logiciels Libres et du Libre en général sont proposés partout en France, dans une dynamique conviviale et festive.

Statut porteur de projet : association Porteur du projet : Anne-Marie BONALDI **Référent du projet :** Claire CHARRIER **Courriel**: contact@clairecharrier.bzh

Tél.: 06 69 34 10 60

Site internet : https://esprit-fablab.org

Chiffres clés : création sous sa forme actuelle février 2017 , 6

27

co-présidents, 89 membres usagers

Activités de la structure : permanences et ateliers FabLab,

repar'lab , coutur'lab.





Fablab, Association Altygo, Plérin

Un scanner 3D pour les usagers d'ALTYLAB

Nature du projet

Le projet porte sur l'acquisition d'un scanner 3D afin de pouvoir réaliser des aides-techniques, attelles fonctionnelles et prothèses complexes, confortables et évolutives. Ce dispositif permettra aux personnes en situation de handicap d'améliorer leur qualité de vie au quotidien. Ces dernières pourront participer activement à la création de leurs propres adaptations. L'idée est de rendre le plus autonome ces personnes dans les gestes courants.

Public et territoire ciblés

Enfants et adultes Costarmoricains en situation de handicap suivis ou non par l'association ALTYGO. Tout le département des Côtes d'Armor (22). Toutes les structures (sanitaire et médico-sociales) seront bénéficiaires de cet équipement. Le lien avec l'ensemble des adhérents et des partenaires (HANDICAP 22 etc) et la MDPH sont des vecteurs importants dans le développement de l'activité.

Retour attendu auprès des usagers

Ce dispositif aura comme objectif d'offrir plus d'autonomie dans les gestes de la vie quotidienne pour les personnes en situation de handicap, un accès à des activités non réalisées actuellement ou de façon incomplète ou inconfortable et nécessitant souvent l'intervention d'un tiers. De manière générale, ce matériel améliorera la qualité de vie des personnes en situation de handicap au-delà du périmètre de l'association.

Retour attendu sur le territoire

ALTYLAB est labellisé REHABLAB par le CRRF de Kerpape et est le seul laboratoire dédié au handicap sur le département. Il propose depuis octobre, date de sa création, un service à l'ensemble de la population en situation du handicap du territoire des Côtes d'Armor. Le projet viendra renforcer sa place territoriale. A ce jour, il compte 16 laboratoires sur le territoire français.

Statut porteur de projet : association Loi 1901 reconnue d'utilité

publique

Porteur de projet : Nelly DENIEL Référent du projet : Loïc LE BOUVIER

Courriel: altylab@altygo.org

28

Tél.: 02 96 73 16 50

Site internet : http://www.altygo.org

Chiffre clé: 300 usagers sont accompagnés

Activités de la structure : gestionnaire d'un établissement sanitaire (SSR) et de plusieurs établissements médico-sociaux spécialisés dans la prise en charge des personnes en situation de handicap.

Association ANDRAFAR, Structure issue d'Univers Geeks, Fantastiques, Pop Culture

Acquisition de matériel pour la culture Geek

Nature du projet

Le projet propose de développer la culture du jeu vidéo et préparer un événement « geek » annuel ouvert à tous. Il permet l'acquisition de matériel lié au numérique afin de promouvoir la culture geek : consoles, casques VR, téléviseurs, matériel de réparation, bois, raspberry, joysticks et boutons d'arcade, imprimante 3D...

Des ateliers sont proposés à destination des adhérents et également auprès des partenaires (MJC de Lamballe, Lamballe Terre & Mer Numérique, bibliothèques...) afin de les former à la culture du jeu vidéo, de son histoire et des divers outils qui y sont liés.

Public et territoire ciblés

Tout public.

Retour attendu auprès des usagers

Le projet vise à étendre la culture du jeu vidéo et ainsi du numérique auprès d'un public déjà aguerri mais également auprès des personnes néophytes. Il s'agit également d'installer des échanges intergénérationnels sur la durée.

Retour attendu sur le territoire

Ce projet permet aux différents partenaires de promouvoir la culture du numérique pour l'ensemble de la population sur le territoire. L'objectif est également de développer un partenariat avec les structures citées ci-dessus en créant un événement autour du retrogaming et de la culture du jeu vidéo en général.



Statut porteur de projet : association **Porteur de projet :** Fabien LANOE **Référent du projet :** Fabien LANOE **Courriel :** fab.lanoe@yahoo.fr

Tél.: 02 96 52 80 58

Site internet : https://mjclamballe.com/lantre-du-dragon-farceur

Chiffre clé: 18 adhérents, 1 an et demi d'existence

Activité de la structure : promotion de la culture geek (jeux de

29

rôles, retrogaming, costumes/cosplay, jeux de société...)



Association Fablab Lannion brodeuse

Une brodeuse numérique pour le FabLab

Nature du projet

Le projet vise à acheter une bordeuse programmable pour faire venir un public différent (besoin repéré sur des forums). Il permet de développer l'équiper et animer autour du nouvel équipement et ainsi élargir les possibilités du nouvel atelier «couture».

Public et territoire ciblés

Tout public.

L'association est basée à Lannion et s'adresse en premier lieu aux habitants du Trégor. Mais de nombreux membres viennent de plus loin (Bégard, Guingamp, Paimpol, Morlaix...).

Retour attendu auprès des usagers

L'équipement est demandé par des membres et non membres de l'association à l'occasion de diverses rencontres (forum des associations, fête de la science). L'acquisition d'une brodeuse permet d'augmenter le nombre de membres et/ou personnes fréquentant le fablab de Lannion et de diversifier le public accueilli.

Retour attendu sur le territoire

Un des objectifs est d'attirer de nouvelles personnes (Paimpol, Guingamp ou du Finistère, Saint Brieuc possède déjà cette capacité) et également faire mieux connaître les activités d'un membre du fablab artisan brodeur.

Association Infothema, Bégard

Capteurs citoyens

Nature du projet

Le projet vise à installer de 2 antennes 5G sur Bégard et Caouennec et organiser des ateliers montage capteurs numériques.

Public et territoire ciblés

Grand public, sensible aux problématiques environnementales.

Trégor rural : Bégard, Caouennec Lanvézéac extensible si la formule fonctionne.

Retour attendu auprès des usagers

La connectivité à l'internet des objets, le réseau des capteurs numériques permet de donner aux citoyens une information en temps réel. Des animations mêlant le numérique et l'écologie doivent permettre de faire découvrir l'association Infothéma. Le but est de sensibiliser au logiciel libre et identifier la présence sur le territoire d'un partenaire technique (Fablab de Lannion) pour la réalisation des objets.

Retour attendu sur le territoire

Les animations prévues doivent permettre la découverte de nouveaux usages numériques sur l'ensemble du territoire. Au-delà de la maîtrise des capteurs c'est l'ensemble des nouvelles pratiques liées au numérique qui est espéré afin de les partager avec les acteurs du territoire.

Statut porteur de projet : association Porteur de projet : David BLAISONNEAU

Référent du projet : Maud DARE **Courriel:** maud.dare@free.fr

Tél.: 06 74 91 36 78

Site internet: http://www.fablab-lannion.org

Chiffre clé : 2012 - Le Fablab de Lannion est le plus ancien

fablab du département des Côtes d'Armor Activités de la structure : association

Statut porteur de projet : association **Porteur de projet :** Eric LE FLOC'H Référent du projet : Tangi LAVANANT Courriel: tangilavanant@gmail.com

Tél.: 06 60 75 52 75

Site internet: https://www.infothema.fr

Activités de la structure : promotion des Logiciels Libres sur le

département des Côtes d'Armor (Bretagne).



Association Fédération des chasseurs, Plérin

Escape Game

Nature du projet

La création d'un escape game a pour objectif de sensibiliser les scolaires (classes CE1-CM2) à l'environnement et à la faune locale. Le projet est basé sur la plateforme EASYBOX360 sur la biodiversité « ordinaire » (Bio'scape 22 : Au fil des saisons).

Public et territoire ciblés

Public scolaire cycles 3 et 4 (de 8 ans à 15 ans).

A terme, évolution vers un public plus large.

Commune de Plérin et département des Côtes d'Armor dans son ensemble.

Retour attendu auprès des usagers

Ce projet numérique a pour finalité de permettre le développement du concept d'éco-citoyenneté auprès les jeunes générations mais aussi auprès de l'ensemble de la population. Cette combinaison entre technologies numériques et apprentissage par le jeu offre d'énormes possibilités en matière d'éducation et de sensibilisation aux problématiques environnementales de notre société moderne.

Retour attendu sur le territoire

Par l'intermédiaire de ses actions, la Fédération souhaite responsabiliser les jeunes générations aux problématiques environnementales. L'intégration de cet outil doit permettre de faire découvrir ou redécouvrir le siège de la Fédération départementale des chasseurs et de partager un lieu d'expérimentations multiples au service de l'éducation à l'environnement mis en lien avec différents partenaires de l'éducation.

Ce projet collectif dont la mise en place repose sur la mutualisation des partenaires de proximité et participe au développement économique mais aussi culturel de son territoire et permet de lutter contre la fracture territoriale.

École, commune de Chatelaudren-Plouagat

Potager interactif gestion numérique

Nature du projet

Le projet vise à étudier l'intérêt des outils numériques pour faciliter la gestion d'un potager.

Public et territoire ciblés

Les élèves, leurs familles, les citoyens volontaires (y compris les EHPAD et club des aînés).

Commune de Châtelaudren-Plouagat.

Retour attendu auprès des usagers

C'est un projet qui se veut intergénérationnel mais aussi intercatégoriel socialement. Le plus de ce projet est également la découverte pour tous et la promotion de l'intérêt et de l'usage des nouvelles technologies au service d'un loisir répandu chez les habitants de la commune. Le projet permettra d'utiliser ces outils de façon à apporter une plus-value ou une aide dans une activité courante.

Retour attendu sur le territoire

L'objectif est aussi de favoriser les échanges entre générations et une dynamique territoriale autour de l'école. Dans un contexte de développement des activités écologiques, durables et locales, ce projet s'intègre parfaitement et permet par la même occasion de montrer un aspect utile du numérique comme aide à cette pratique populaire.

Statut porteur de projet : association loi 1901 agréée protection

de l'environnement

Porteur de projet : Yvon MEHAUTE Référent du projet : Romain PARDOÊN Courriel : romain.pardoen@fdc22.com

Tél.: 02 96 74 74 29

Site internet : https://www.fdc22.com

Chiffre clé : 718 hectares

Activité de la structure : promotion de la chasse

Porteur de projet : commune
Porteur de projet : Katell PARANT
Référent du projet : Katell PARANT
Courriel : ecole.0221586e@ac-rennes.fr

Tél.: 07 56 06 00 79

Site internet : https://chatelaudren-plouagat.fr

Chiffre clé: environ 400 élèves

Activités de la structure : école primaire



Application numérique

LAN



Commune de Languédias

F.I.L. NUMÉRIQUE Formation Informatique Ludique

Nature du projet

Le projet présenté consiste à créer une structure informatique de découverte, d'apprentissage et de perfectionnement, basée en partie sur une entraide intergénérationnelle.

Public et territoire ciblés

Jeunes et Séniors de la commune.

Côtes d'Armor, Dinan Agglomération, Languédias, Centre bourg.

Retour attendu auprès des usagers

Le projet vise à proposer un accès aux outils numériques pour tous. Il permet un apprentissage et un perfectionnement pour l'utilisation des outils les plus courants (internet, traitement de texte, photos) ainsi que des outils de créations (photo, web, vidéo, sons).

Retour attendu sur le territoire

Le territoire va bénéficier d'une amélioration de la communication communale et d'un lien social plus fort. Des projets culturels, historiques, sociaux vont être développés grâce aux outils proposés et à la mise en avant des talents de créateurs des jeunes.

Commune de Lannion-Médiathèque

Offre d'un service de lecture audio accessible à un public en situation de handicap

Nature du projet

Ce projet propose d'équiper en matériels de lecture de supports audio adaptés aux personnes en situation de handicap, DYS, visuel, en apprentissage du français.

Public et territoire ciblés

Public en situation de handicap visuel (personnes âgées, personnes atteintes de DMLA notamment), public DYS, public en situation d'illettrisme (livre + écoute avec la vitesse de lecture variable).

Le Trégor (Lannion et communes environnantes).

Retour attendu auprès des usagers

Il s'agit d'offrir des outils permettant l'autonomie de publics potentiellement isolés et en difficulté de lecture. Permettre la médiation envers les publics fréquentant la médiathèque et les publics dits «empêchés», en utilisant les fonds de livres audio, méthodes de langue, facile à lire, livres accompagnés de CD, à savoir les personnes âgées, les personnes en situation de handicap visuel, les personnes en situation d'illettrisme, les personnes en apprentissage du français.

Retour attendu sur le territoire

Cette offre de service va permettre de développer des partenariats avec les acteurs locaux (maisons de retraites, CLIC, écoles...) et d'associer une dynamique autour de l'accessibilité et de l'inclusion.

Statut porteur de projet : commune Porteur de projet : Jérémy DAUPHIN Référent du projet : Christophe PERRUCHI

Courriel: christopheperruchi@gmail.com

Tél.: 06 86 17 79 82

Site internet : http://www.languedias.fr

Chiffre clé: 544 habitants

Activités de la structure : commune

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : Gisèle MONTLOUIS GABRIEL **Référent du projet :** Gisèle MONTLOUIS GABRIEL

Courriel: *gisele.montlouis@lannion.bzh*

Tél.: 02 96 37 99 10

Site internet : https://mediatheque.lannion.bzh

Chiffres clés: 96 966 documents hors périodiques / 6763

abonnés actifs / 323 708 prêts annuels en 2019

Activités de la structure : établissement de lecture publique (abonnements, prêt de documents et consultation sur place)



Commune de Plouguiel

Créer un parcours patrimonial numérique

Nature du projet

Le projet vise à équiper les élèves et les bénévoles de tablettes numériques. La mairie propose un service civique pour la gestion de toute l'approche numérique pour les administrés du territoire. Il s'agit de construire l'objet numérique et le nourrir.

Les objectifs sont de valoriser la commune et le patrimoine local riche et dispersé, créer une activité ludique intergénérationnelle de découverte des sites remarquables de la commune et maintenir les touristes sur une durée plus longue.

Public et territoire ciblés

Les élèves de l'école, les habitants de Plouguiel et les visiteurs.

Retour attendu auprès des usagers

Cet usage garanti une meilleure connaissance de l'histoire à travers les témoignages patrimoniaux, il s'agit d'une outil de collecte et de conservation de la mémoire. Il s'agit également de sensibiliser dès le plus jeune âge les élèves à l'univers numérique que ce soit dans la conception ou la diffusion, ainsi qu'aborder toutes les problématiques de droit à l'image, d'interviews ...

Retour attendu sur le territoire

Les projets pédagogiques de l'école s'inscrivent dans les projets de territoire qui devront à moyen terme se nourrir l'un et l'autre. Ce parcours numérique permet aux habitants et aux visiteurs de connaître le patrimoine qu'ils visitent de manière ludique et de maintenir l'activité des commerces de la commune et développement de l'économie touristique. Il propose une mise en valeur du patrimoine local et un développement de l'offre touristique sur le territoire et des capacités d'accueil.

Commune de Pluduno

« S'il te plaît, apprends-moi le numérique! »

Nature du projet

Ce projet s'inscrit dans une réflexion globale concernant l'accès à l'information et aux nouvelles technologies. La commune réfléchit à la création d'un nouveau site internet ainsi qu'à la création de nouveaux services (Open Data...). La commune va développer des usages numériques au service de l'ensemble de la population donc d'intérêt général et local.

Public et territoire ciblés

Tous publics à partir de l'accès à la Médiathèque (enfants, adolescents, adultes).

Retour attendu auprès des usagers

Le projet vise à améliorer l'accessibilité et la maîtrise des technologies et l'information et de la communication pour la population: formation, accompagnement, simplification des usages. La commune va faciliter la vie quotidienne de ses citoyens (e-administration, accès au logement, aux consultations médicales, aux loisirs ...).

Retour attendu sur le territoire

La fracture numérique étant plus forte en milieu rural, ce projet est favorable à la dynamique du territoire : intégration sociale, lien intergénérationnel, solidarité, citoyenneté, attractivité locale ...

Statut porteur de projet : commune Porteur de projet : Pierre HUONNIC Référent du projet : Emilie GOSSELIN Courriel : ecole.0221423c@ac-rennes.fr

Tél.: 02 96 92 47 19

Site internet : https://mairie-plouguiel.fr Chiffre clé : 1798 habitants – 96 élèves Activité de la structure : commune Porteur de projet : commune
Porteur de projet : Maxime LE BORGNE
Référent du projet : Séverine GAUTIER

Courriel: severine.mairiedepluduno@orange.fr

Tél.: 02 96 84 13 79

Site internet : https://pluduno.fr Chiffre clé : 2190 habitants

Activités de la structure : commune

Pladano





EPCI Leff Armor Communauté Médiacentre

Ateliers «animation des unes du Petit Écho de la Mode»

Nature du projet

Ce projet proposer d'initier les élèves d'une école du territoire au traitement de l'image et aux techniques d'animations en s'appuyant sur le fond d'archives du magazine «Le Petit Écho de la Mode». Pour ce faire, le médiacentre doit s'équiper de 10 licences adobe créative pro.

Public et territoire ciblés

Scolaires (cycle 3 ou collège). Leff Armor Communauté.

Retour attendu auprès des usagers

Ces ateliers vont favoriser la démocratisation de l'utilisation d'outils numériques et l'appropriation de ces outils. La découverte de métiers liés au numérique ainsi que la connaissance du lieu culturel du territoire et de son histoire vont développer son rayonnement.

Retour attendu sur le territoire

Le but est d'initier le public scolaire au Numérique et de mettre en valeur des archives du Petit Echo de la Mode et des Editions de Montsouris (100 ans de magazines liés à l'ancienne imprimerie du Petit Echo de la Mode devenue Pôle Culturel de Leff Armor Communauté).

Statut porteur de projet : intercommunalité
Porteur de projet : Jean-Michel GEFFROY
Référent du projet : Sylvain LE GALL
Courriel : mediacentre@leffarmor.fr

Tél.: 02 96 79 74 64

Site internet : https://www.leffarmor.fr/mediacentre

Chiffre clé: 27 communes

Activités de la structure : intercommunalité

Mission locale du Pays de Dinan

Proxi numérique sur les ondes

Nature du projet

Le projet vise à développer l'offre de services numériques de la mission locale sur l'ensemble de son territoire, par des permanences dédiées dans 8 communes et 2 associations caritatives, mais aussi un appui à distance en visio. L'objectif est de développer une meilleure appropriation des outils numériques par les jeunes, par la création et diffusion de podcasts radio sur le sujet et également d'utiliser le numérique comme prétexte à la rencontre et l'échange, au service du projet professionnel et/ou social du bénéficiaire.

Public et territoire ciblés

Tout public avec une priorité mise sur les jeunes de 16 à 29 ans.

73 communes : 64 communes de Dinan Agglomération, 4 communes de la communauté de communes Côtes d'Emeraude, 6 communes de Lamballe Terre et Mer.

Retour attendu auprès des usagers

Cette offre va permettre de réduire la fracture numérique d'usage, en particulier chez les jeunes de 16 à 29 ans avec l'objectif principal d'une aisance plus importante des habitants dans l'utilisation des outils numériques. Il s'agit également de repérer des invisibles et les inclusions des habitants par la présence d'une personne vecteur de lien entre habitants et l'institution. La diminution du non recours par la facilitation de l'accès aux droits et l'apprentissage de démarches dématérialisées est aussi attendue.

Retour attendu sur le territoire

Le projet a vocation de bénéficier à l'ensemble des jeunes et leur famille des 73 communes du territoire d'intervention de la mission locale. Il va rayonner et s'enrichir au-delà des frontières grâce à l'interaction du réseau « radio actif » des webs radio des missions locales au niveau national.

L'objectif est de construire un maillage d'accès au numérique plus précis, une bibliothèque sonore sur le numérique réutilisable librement par les acteurs du territoire. Il s'agit aussi de développer des partenariats numériques avec les acteurs socio-professionnels du territoire pour une optimisation des services et une réponse plus adaptée aux besoins des habitants.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Anne-Sophie GUILLEMOT

Référent du projet : Yves MOISAN **Courriel :** *ymoisan@mldinan.fr*

Tél.: 02 96 85 32 67

Site internet : https://www.ml-paysdedinan.fr

Chiffres clés : 1500 jeunes accompagnés par an, interventions sur 73 communes, 1 siège et 8 points de permanences

Activités de la structure : accompagnement des jeunes de 16 à

25 ans dans leur insertion sociale et professionnelle.

MISSION DE DINAM

23 OCTOBRE 2020 UNE JOURNÉE « POUR CONSTRUIRE LE NUMÉRIQUE DU DÉPARTEMENT »

Le 23 octobre 2020, le Département a organisé une rencontre avec les candidats de l'AAP (Appel A Projets). Une journée de partage de connaissances, de création de réseaux et de découverte des projets. 5 lauréats parmi les 32 projets retenus se sont vus remettre leur prix par Alain CADEC, Président du Conseil départemental.

Les différents prix remis

PRIX

« INNOVATION NUMÉRIQUE »

Le projet le plus novateur pour répondre au besoin d'un territoire et de ses habitants.

PRIX « NUMÉRIQUE AU OUOTIDIEN »

Le projet qui améliore le mieux la vie quotidienne des habitants d'un territoire en renforçant leur usage numérique.

PRIX

« USAGES NUMÉRIQUES »

Le projet qui exploite le plus grand nombre d'usages possibles du numérique (réseaux, données, matériels, logiciels, internet ...).

PRIX

« ANIMATION NUMÉRIQUE »

Le projet qui est le plus ancré dans un territoire et associe le plus grand nombre et la plus grande diversité d'habitants.

PRIX

« COUP DE CŒUR DU JURY »

Le projet que le jury souhaite particulièrement promouvoir.

Composition du jury

- Marie-Christine COTIN, Vice-présidente du Conseil Départemental, Présidente de la Commission du Développement et de l'Attractivité
- > Eugène CARO

 Conseiller départemental

 délégué au numérique
- > Anne-Marie LOZAC'H, Chargée de développement territorial et référent numérique

- > Erwan LE GAC, Chargé de développement territorial et référent numérique
- > Sylvain LE GALL,
 Animateur Médiacentre
 Le Petit Écho de la Mode
 Leff Armor Communauté

Les primés

- Association Infothema, Bégard
 Prix « innovation numérique »
 Capteurs citoyens
- Commune de Plerneuf Prix « numérique au quotidien » Aide aux démarches numériques pour les administrés
- > Fablab Rostrenen

Prix « usages numériques » Ateliers numériques : fabriquons le Kreizh Breizh 3.0

- Mission locale du Pays de Dinan
 Prix « animation numérique »
 Proxi numérique sur les ondes
- > Fablab, Association Altygo, Plérin Prix « coup de cœur du jury » Un scanner 3D pour les usagers d'ALTYLAB

40 /

NOTES	NOTES

Les présentations des projets en vidéo sur : cotesdarmor.fr/ numerique

Retrouvez l'ensemble des données de ce book sur datarmor.cotesdarmor.fr

Mission numérique Département des Côtes d'Armor 9 place du Général de Gaulle CS 42371 22023 SAINT-BRIEUC CEDEX 1









