

## La Fabrique Multimédia



### CENTRE SOCIAL - MAISON POUR TOUS

80100 ABBEVILLE  
Associatif

Date de début : **01/07/2015**

Référent(e) de l'action  
Coralie PORET

#### OBJECTIF DE L'ACTION

- ✓ Permettre aux habitants de maîtriser les NTIC
- ✓ Contribuer à la réussite éducative
- ✓ Encourager les coopérations
- ✓ Valoriser le dynamisme de la Picardie maritime
- ✓ Inviter les jeunes à s'engager dans des formations et métiers scientifiques
- ✓ Agir avec et pour les habitants

#### QUELS CHANGEMENTS CELA A-T-IL PRODUIT ?

- ➔ **Sur les habitants impliqués**  
Valorisation des savoirs faire
- ➔ **Sur le public visé**  
Désacralisation des outils numériques
- ➔ **Sur le centre**  
La Fabrique Numérique est devenue un projet collaboratif d'envergure
- ➔ **Sur le territoire**  
Présence sur le territoire du seul espace de ce type au sein du Centre Social
- ➔ **Sur les partenaires**  
Reconnaissance de notre façon de travailler

#### QUEL RÔLE A JOUÉ L'HABITANT

- 1 animateur
- 2 contributeur
- 3 participant

### RÉSUMÉ

En concertation avec les acteurs locaux (Elus, associations, établissements scolaires...etc) et dans le cadre de notre projet 2016-2019 , nous avons développé sensiblement notre action en faveur de la culture numérique et scientifique :

- Faire connaître, initier et fournir des repères
- Favoriser la cohésion sociale et l'égalité des chances
- Contribuer à la réussite scolaire
- Inviter les jeunes à s'engager dans des formations et métiers scientifiques
- Favoriser la mise en réseau des différents acteurs et passionnés du territoire

Notre objectif était de construire à l'échelle du territoire (la Picardie maritime), un espace permanent de type Fab Lab, proposer des ateliers et stages, des expositions temporaires, des conférences et débats. Objectif atteint !!!

### Quelle est la situation de départ qui a motivé le projet ?

Depuis plusieurs années, la Maison Pour Tous- centre social d'Abbeville, a pour objectif de favoriser l'accès à la culture pour tous, en particulier dans le domaine des nouvelles technologies et des sciences. L'espace multimédia labellisé *Picardie en Ligne* depuis 2010, les activités régulières (*l'atelier des petits curieux*) complétées par des stages découvertes scientifiques pendant les vacances scolaires, ainsi que les activités CLAS autour des sciences (*l'atelier des petits chercheurs*) ont été appréciés par un large public jeune, adulte, senior.

Des personnes retraitées venant au centre pour des ateliers ont été les premières à s'emparer de l'espace multimédia ! Elles ont été parties prenantes de l'élaboration de la feuille de route de la fabrique numérique. Une dizaine d'habitant.e.s constituent aujourd'hui la commission fabrique numérique et anime cet espace.

Face à l'essor constant et rapide des nouvelles technologies dans notre quotidien, nous constatons une évolution importante des demandes, bien au-delà de la simple découverte de l'ordinateur et des principales fonctions des outils bureautiques.

## Qu'avez-vous mis en place

### Phase test et communication en 2015-2016 :

- Achat des équipements nécessaires à la mise en œuvre des ateliers de fabrication numériques
- Formation de l'animateur
- Tests des outils
- Identification des personnes ressources et des écoles partenaires

### 2016-2017 :

Mise en place des ateliers chaque mercredi après-midi autour de la robotique (électronique et programmation) avec Arduino, Raspberry Pi, Lego Mindstorm

Education et initiation à la programmation (en partenariat avec la Machinerie) : initiation à Scratch et Arduino pour les plus jeunes (de 08 à 12 ans) et initiation à ArduBlock pour ados et adultes (programmation Arduino).

Des sessions autour des différents thèmes DIY (Do It Yourself) : Electronique, programmation, robotique, fraisage et impression 3D, nano-ordinateurs. Les usagers apprennent à régler et utiliser les machines avec des logiciels dédiés puis expérimentent, créent, s'exercent. Le but étant d'amener chaque groupe à un projet collectif de construction (télé-émetteur à ultrasons, scanner 3D, drone...) sur le long terme. Quoi de mieux que de concrétiser un projet en groupe ? C'est le défi de ces ateliers et la philosophie de fonctionnement d'un fablab qui est basée sur l'entraide et le partage des savoir-faire et connaissances. Ces sessions ont lieu tous les mercredis pour les jeunes de 14h à 18h.

Les seniors du centre social, les bénéficiaires de l'espace multimédia s'y sont également intéressés. Un créneau leur a été dédié. Nous y rencontrons un ancien ébéniste, un ancien tourneur fraiseur, un mécanicien...

En parallèle, nous multiplions les interventions en milieu scolaire autour de la robotique et de l'impression 3D...La Fabrique Multimédia fait de plus en plus référence auprès des enseignants et de l'inspection académique comme étant un site ressource de formation et d'aide.

Afin d'en faciliter la prise en main et ainsi d'assurer des pré-requis pour leur utilisation en vue de la préparation du Brevet des Collèges en mathématiques et en technologie, les outils logiciels utilisés pour ces ateliers répondent aux prescriptions des programmes de l'Education Nationale : Scratch pour la programmation et Sketchup pour la 3D. Cela permet d'aborder ces notions de manière ludique en vue de réalisations concrètes et de motiver les participants dans l'apprentissage.

De plus, l'action se situe dans une logique d'orientation professionnelle car elle permet de susciter un engouement pour les métiers liés aux sciences et techniques, en modifiant les représentations et préjugés grâce à une approche ludique et éducative.

### 2018-2019 : nouvel essor, nouvelles actions

Le Fabrik Day (journée portes ouvertes) a été une véritable réussite en totalisant un peu plus de 100 visiteurs (jeunes, adultes, seniors, associations, artisans...) qui ont découvert nos outils et nos ressources. Des démonstrations du fonctionnement de chaque machine ont été présentées au public qui voyait pour la première fois le fonctionnement de certaines machines, comme l'imprimante 3D et la découpeuse laser, suscitant curiosité et envie. Plusieurs visiteurs fréquentent maintenant des ateliers de la Fabrique.

### Projet E-nable : création de prothèses de mains mécaniques

En début d'année, nous avons pris contact avec l'association E-nable, antenne de Paris, dont la mission est de concevoir des prothèses de main en 3D pour des jeunes souffrant d'agénésie. E-nable était en quête de partenaires pour développer ces prothèses. Nous avons donc produit une main test qui a été validée par l'association. Cela nous a amené depuis octobre à mettre en place un projet de production de prothèses

### Repair café

Un premier atelier Repair café s'est déroulé en décembre à la Fabrique avec la participation d'une dizaine de personnes.

Mise en place des parcours de découverte et d'initiation pour les jeunes et moins jeunes présents dans les dispositifs d'insertion et de formation du territoire. Lors de ces parcours sont proposées des rencontres avec nos usagers du Centre Social qui fréquentent régulièrement l'espace numérique

Les objectifs :

- permettre à des personnes éloignées de l'emploi de se familiariser avec le numérique
- (re)donner confiance en soi aux participants grâce aux apprentissages et aux acquis
- contribuer au développement des liens sociaux grâce aux échanges et au travail en groupe
- Stimuler une dynamique de territoire autour de l'innovation technique et technologique
- Démocratiser les outils et les filières du numérique
- Susciter l'engouement pour les métiers du numérique notamment auprès des publics les plus jeunes

## Quels moyens ont été mis en oeuvre ?

### Mise en place des équipes et rôle de chacun

Les personnes ayant contribué à la réussite de ce projet sont nombreuses.

Des usagers, bénévoles fréquentant le centre social dans le cadre d'initiation à l'informatique qui ont souhaité découvrir ces nouveaux usages du numérique.

## QUEL RÔLE A JOUÉ LE CENTRE

- 1 a animé l'action pour les habitants
- 2 a animé l'action avec les habitants
- 3 a animé des rencontres entre décideurs institutionnels et habitant

## QUELLES DIFFICULTÉS ONT ÉTÉ RENCONTRÉES ?

- 1 Les nouveaux usages numériques sont encore peu connus et beaucoup de personnes sont encore hésitantes.

Nous avons formé un animateur spécifiquement. Tous les ans, nous prenons en charge un service civique désireux de se former aux nouvelles technologies.

Un deuxième animateur est maintenant présent.

Nous avons pu grâce à notre expérience et savoir faire participer à différentes instances où le numérique est en jeu.

La gouvernance doit également soutenir et s'investir dans le projet et le faire valoir auprès des élus et techniciens du territoire.

### **Mise en place des moyens logistiques et financiers**

Ce projet a nécessité beaucoup d'investissement matériel, d'investissement humain également.

L'achat et l'équipement du lieu est estimé à ce jour à plus de 45 000€.

Nous avons obtenu des financements via des investissements d'avenir et nous faisons appel au mécénat.

### **Place des partenaires et du centre social dans le projet**

Pour faire aboutir ce projet, nous avons tout de suite mis en place un Comité de Pilotage avec les bénévoles intéressés par cette dynamique, les salariés, des membres du Conseil d'Administration, des Elus, des personnes qualifiées dans le domaine .

## **Quels moyens ont été mis en oeuvre ?**

### **Quel(s) résultat(s) de l'action ?**

L'année 2018 a permis de consolider les actions et de développer de nouveaux projets.

Nous tendons de plus en plus vers la démocratisation et la désacralisation des outils numériques, un des enjeux forts du territoire. De plus en plus de personnes se rendent dans notre Fabrique numérique : jeunes, adultes, seniors. La mise en place d'ateliers autour de la brodeuse numérique dans le cadre du Do It Yourself a permis d'attirer de plus en plus de femmes dans notre espace numérique.

L'acquisition de nouvelles machines, notamment la découpeuse laser, va nous permettre de développer de nouveaux projets.

La mise en place des créneaux DIY correspond à un réel besoin. Ces ateliers sont de plus en plus fréquentés par le grand public. Les artisans, les micro-entrepreneurs et associations commencent à fréquenter la Fabrique via ces actions.

Le réseau et le partenariat se sont développés avec les établissements scolaires, les structures médico-sociales (ex : projet E-nable), les organismes de formation et les acteurs de l'insertion professionnelle. La Fabrique est de plus en plus perçue comme un lieu ressources.

Les actions envers la jeunesse du territoire ont connu aussi un nouvel essor. On perçoit de plus en plus l'intérêt des jeunes pour les outils numériques. Les ateliers hebdomadaires (apprentis makers) sont assidument suivis par les jeunes. C'est le même constat pour les animations et les stages menés durant les vacances scolaires. De plus, ces actions se situent dans une logique d'orientation professionnelle car elles permettent de susciter un engouement pour les métiers liés aux sciences et techniques en modifiant les représentations et préjugés grâce à une approche ludique et éducative.

Le renforcement de l'équipe et la formation interne ont favorisé une montée en compétence.

Enfin, de gros efforts de communication, rendant notre projet plus lisible et concret, ont été réalisés.

### **L'action va-t-elle se poursuivre ?**

L'action va se poursuivre sur notre futur projet social 2020-2023.

Un « pôle collaboratif » verra le jour en 2021-2022. Seront associés un garage associatif, les Beaux Arts, une recyclerie...

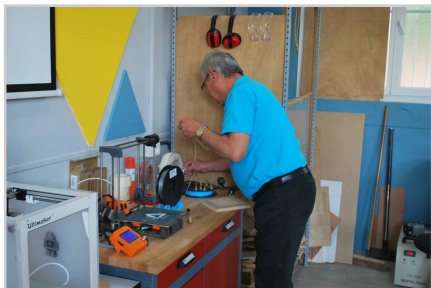
Pour 2019, les objectifs consistent à consolider les actions déjà en place comme les ateliers DIY, l'implication sur le projet de création de prothèses de mains (partenariat E-nable). Il est nécessaire de poursuivre la communication (mise en place d'un nouveau FabriK Day) et d'améliorer encore nos pratiques pédagogiques. Sur ce dernier point, les échanges avec les autres Fab Lab de la région via le dispositif Centres sociaux connectés vont se développer.

Dans la logique de démocratisation des outils et techniques numériques, de nouvelles actions vont voir le jour cette année. Dès le mois de mars, nous avons mis en place des *Parcours de découverte et d'initiation technique autour du numérique* à destination des jeunes et adultes inscrits sur de dispositifs d'insertion ou de formation. Des partenariats ont été développés avec plusieurs organismes dont l'École de la 2<sup>e</sup> chance, Pôle emploi... Ces parcours d'une durée de 30 heures permettront aux participants de découvrir les fonctionnalités et potentialités de chaque machine, d'acquérir des compétences techniques de base en modélisation et de favoriser l'émergence de projets professionnels. A noter que nous avons obtenu un trophée de la Fondation de la Caisse d'épargne pour la mise en place de cette action.

L'ouverture de la fabrique aux artisans et aux micro-entrepreneurs est aussi l'un des axes de développement pour cette nouvelle année. Les relations établies avec la CCI, la CMA et la BGE vont se renforcer.

Avec les plus jeunes, plusieurs projets vont être reconstruits (trophée de robotique de la MPT, participation aux joutes de la Machinerie par exemple) et développés comme la création d'une borne d'arcade de rétro gaming. A noter que ces projets sont co-construits avec les jeunes.

## Galerie d'image



Retrouvez plus d'informations et participez sur la plateforme, lien direct vers la fiche action :

<https://www.cestpossible.me/action/la-fabrique-multimedia/>