



Fiche Action

Période	Avril 2025
Porteur du projet	Médiathèque Départementale de l'Oise Médiathèque de Laversines
Genre	Festival du numérique
Intitulé	"Innovons ensemble"
Notes importantes	"Innovons ensemble" répond à l'appel à projet de la MDO dans le cadre du Mois du numérique. En partenariat avec le réseau des médiathèques de l'agglomération du Beauvaisis.

Constat & motivation

Afin de lutter contre les fractures sociale, territoriale et numérique, et souligner le rôle majeur des médiathèques dans la lutte contre l'illectronisme, ce programme vise à familiariser les participants avec le numérique de manière interactive et engageante tout en leur fournissant les compétences nécessaires et encourager la créativité et la collaboration citoyenne à travers ces activités.

**Vous êtes prêts?! Voici la
présentation de nos actions
programmées à la médiathèque**



Numéo 1 : Rencontres Improbables!

“Il est un temps que les plus de vingt ans ne connaissent pas...”

Défis, battle, loisirs sur wii sports

L'idée : un jeune invite un de ses parents, grands parents ou senior de la commune à une rencontre au sein de la médiathèque, sous forme ludique et conviviale, pour pratiquer un wii sport.

Objectif : favoriser le bien vivre ensemble, renforcer les liens intergénérationnels.

Durée : 2 heures maximum

Accueil et départ échelonné possible.

Public cible : enfants-parents / enfants-seniors.

Matériel : 2 consoles Wii, jeux wii sports et manettes, piles.

Prévoir un pot de convivialité.

Numéo 2 : Jeu de rôles immersif

Faites un lancer de dé et laissez le maître du jeu vous embarquer, entre amis, en famille, à vivre une aventure des plus mystérieuse.

Applications, VR,

L'idée : Mener une quête à plusieurs aventuriers (amis, famille) dans un jeu de rôle agrémenté d'expériences VR.

Objectif : favoriser la découverte du numérique par le jeu via des applications gratuites, et du matériel abordable.

Durée : 1h30

1 session

Public cible : Familles, groupe d'amis.

Matériel : lunettes VR en carton, chaque participant apporte son téléphone.

Applications : Syrinscape, RPG master sounds mixer.

Numéo 3 : Petit à Petit

l'oiseau fait son numérique!

Initiation et découverte

L'idée : Mener un atelier de découverte sur le livre et le numérique auprès d'un public éloigné (soit de la lecture, soit du numérique, ou les deux).

Et de mener un deuxième atelier d'initiation avec la découverte d'applications créatives

Objectif : favoriser la découverte du numérique par la lecture ou inversement, via des applications gratuites, éveiller la créativité des enfants et la curiosité des parents.

Durée : 1h à 2h par atelier.

1 à 2 sessions

Public cible : familles éloignées du numérique, débutants.

Matériel : malle numérique MDO/ liseuses/tablettes

Applications à faire découvrir : scratch, + portails MDO et Agglo, draw your game, Unmaze etc...

Numéo 4 : Hackathon

un vrai faux concours de pitch!

Applications, VR,

L'idée : Organiser (pour le plaisir) un concours de pitch où les participants s'incrivent pour développer des projets innovants en équipe, axés sur des thèmes comme la durabilité, la santé, l'éducation, la vie quotidienne, les loisirs.

Objectif : favoriser la créativité et la collaboration

Durée : 2h minimum.

1 session

Public cible : Adolescents

Matériel : Ordinateurs, tablettes

(Accès à des mentors et à des ressources techniques, application nocode).

Présence d'élus souhaité.

Numéo 5 : 36h à la rédac'

Education aux médias et à l'information

L'idée : 36h à la rédac' un jeu de piste "dont vous êtes le héros", construit avec des cartes, qui vous apprendra tout ce qu'il faut savoir pour être un bon reporter. Recherche d'informations, interviews, montage d'un reportage. initiation aux bases du journalisme avec un scénario construit autour d'un fait divers.

Objectif : Initiation aux bases du journalisme.

Durée : 1h minimum/session.

Public cible : à partir de 9 ans et Elus de la commission "communication".

Matériel : boîte de jeu + matériel web TV

(prévoir un pot de convivialité).

Numéo 6 : Loto numérique

"spécial seniors"

Découverte et manipulation de matériel numérique

L'idée : mettre en place un temps ludique et convivial afin d'attirer un public éloigné (sénior) à manipuler des tablettes numériques lors d'un loto.

Objectif : Manipulation de matériel, découverte.

Durée : 2h.

1 session :

Public cible : Seniors.

Matériel : loto + tablettes

(Se rapprocher du centre social d'auneuil + dispositif départemental Mona Lisa).

Prévoir les lots + pot de convivialité.



Evaluation

Critères	Feedback : questionnaires pour recueillir les impressions des participants
	Suivi : à la demande des participants renouveler des ateliers.
	Quantitatif (nombre de participants, âges, fréquentation...).

Impacts attendus	Stimuler la collaboration entre différents acteurs de la communauté.
	Favoriser l'apprentissage, l'innovation et la solidarité à travers des outils numérique.
	Valoriser un espace d'échange et de rencontre autour du numérique.