



23 janvier 2023



R. Meurice, E. Jacq, F. Minne, V. Willems, P. Delvaux, S. Evrard

Invité : néant



S. Combéfis, R. Goedertier, F. Duthu, A. Lourtie, F. Magos

Ordre du jour :

1. Retour sur le projet DigiScope (Mindchangers) (Sébastien)
2. Suivi et préparation de la conférence-débat (Sébastien)
3. Ébauche semaine du Numérique (Steve)
4. Discussions (tout le monde)
 - Idée sur un lieu différent pour l'EPN (ancien Casa?) : suivi
 - Idée réseau social numérique local et ouvert (Erwan)
 - Idée salle de création de vidéos courtes (Erwan).
5. Divers

1. Retour sur le projet DigiScope (Mindchangers)

Retour sur le projet qui s'est clôturé fin novembre 2022. Appel RW et réponse via la MDD. Soutien de la Ville. Objectif : Mettre en place des actions de sensibilisation sur l'impact environnemental du numérique. Création d'un quizz. Concours ouvert à différentes classes d'âge (+ remise de prix). Soirée de remise des prix : surtout les finalistes du concours mais l'objectif de sensibilisation est atteint. Intervention de Mr Raskin (la présentation se trouve en annexe à ce PV). Voir aussi article en annexe. Sébastien communiquera également des vidéos en lien avec le projet.

Synthèse du rapport d'activité :

Activités menées

La première activité qui devait être menée était **l'organisation de stages** pour jeunes du secondaire, notamment en fin d'année durant les jours blancs. Ces stages auraient dû être animés par d'autres

jeunes, du supérieur, qui auraient été formés rapidement sur la matière et avec qui les activités à créer durant le stage auraient été co-construites. La formation et la co-construction des activités avec les jeunes du supérieur a pu se faire mais pas les stages avec les jeunes du secondaire, à cause d'un manque d'intérêt et, finalement, les quelques inscriptions faites annulées en dernière minute. Ayant les ressources, la mission des étudiants du supérieur a été adaptée et ils se sont investis dans la création plus poussée des activités qu'ils avaient imaginées.

La deuxième activité menée dans le projet DigiScope est l'un des produits de la première. Une des activités imaginées par les jeunes formateurs était **une balade** dans Louvain-la-Neuve, **pour découvrir les ODDs** et les **croiser** avec **les impacts du numérique**. Une version « brouillon » de cette balade a été testée par de nombreux groupes, comportant des jeunes pour évoluer suite à leurs retours. La dernière version de cette balade est aujourd'hui le fruit d'une co-construction par de nombreux intervenants-testeurs. La professionnalisation du support est en cours de finalisation.

La troisième activité consiste en le design et la création d'**un jeu de cartes** qui pourrait être utilisé par des jeunes, notamment dans les écoles, pour initier des échanges sur les impacts du numérique sur l'environnement et le climat, notamment à travers les émissions de CO2 en résultant. Cette idée avait émergé de la première activité et a ensuite été consolidée par de nouveaux étudiants, faisant partie de l'Electrokot à Louvain-la-Neuve. Une version prototype a été réalisée et a déjà été testée par les membres de l'Electrokot.

Enfin, la quatrième activité est l'organisation d'un **challenge** (en deux phases : une en ligne et une finale en présentiel) avec des questions en lien avec les impacts positifs et négatifs de l'usage des technologies du numérique. La création des questions a été assurée par un jury constitué d'étudiants de l'Electrokot et de jeunes diplômés. Les étudiants de l'Electrokot ont également été impliqués dans la logistique le jour même de la finale de ce challenge.

Continuité du projet

En plus des activités qui ont mené à des livrables au terme du projet, d'autres ont été démarrées, mais pas encore finalisées par manque de temps des jeunes qui les ont initiées (car ils sont passés d'étudiants à jeunes travailleurs en 2022). Du matériel brut a été produit, et est disponible, mais n'a pas pu être valorisé pour la fin du projet. Néanmoins, il est prévu de l'exploiter dans le futur proche, une fois les moyens nécessaires trouvés. Parmi ces activités, on retrouve un **jeu de plateau** (à la trivial poursuit), un « **mini-podcast** » vidéo et l'organisation d'une **conférence-débat** avec des jeunes et un représentant du monde académique, du monde industriel et des citoyens.

Aussi, une version de la balade sous forme d'une **application mobile légère**, du support complémentaire pour la balade avec des **renseignements** en ligne **sur les ODDs** et des **trucs & astuces** pour une **consommation numérique responsable** et durable et enfin un **challenge « permanent »** permettant à quiconque de se tester et être sensibilisé ont été suggérés par les participants à notre projet et à nos activités.

La volonté de pouvoir finaliser ces activités est là et la recherche de jeunes prêts à y investir du temps et la recherche de moyens supplémentaires ont déjà démarré.

Pérennisation

Le projet DigiScope va se poursuivre au-delà de sa « fin » subsidiée par MindChangers. Tout d'abord, tout au long du projet, des partenariats ont pu voir le jour pour l'utilisation de la balade. Elle sera organisée avec des classes du secondaire avec **Scienceinfuse** dans le cadre du Printemps des sciences en mars et elle sera également proposée par les **bibliothèques de l'UCLouvain**. Ces deux utilisations de l'un des livrables va permettre de toucher encore plus de jeunes et peut-être d'en impliquer certains dans l'évolution de la balade.

Concernant la balade, une version professionnalisée est en cours de finalisation. L'idée est de pouvoir proposer la version balade via **l'Office du Tourisme**, a priori d'accord, et également de produire une version plus complète qui pourrait servir de références pour des enseignants des écoles de la région (pour proposer la balade à leurs élèves et ensuite organiser des activités dans leurs classes).

Aussi, une conférence-débat, préparée avec les étudiant(e)s de **l'Electrokot** et les membres du **Conseil Consultatif du Numérique**, initialement planifiée en novembre (mais déplacée suite à un manque de temps) aura finalement lieu en mars 2023. Il s'agit d'une des activités identifiées par les jeunes, et qu'ils voulaient organiser.

Concernant le **jeu de cartes**, un des deux jeunes jobistes souhaiterait continuer à le développer, sur son temps libre. L'idée serait ensuite de le tester avec des classes du secondaire, l'améliorer et ensuite de trouver des fonds pour en faire une version à offrir à chaque école.

À côté de cela, **EDITx**, le prestataire informatique qui nous a aidé à mettre en place le challenge DigiScope, serait intéressé par fournir une version « permanente » du challenge, et également par propulser une nouvelle édition 2023, visant un public encore plus large.

Des pistes de collaboration avec **l'institut belge pour le numérique responsable** (ISIT-BE) pourraient voir le jour, suite à des discussions avec Tumson Consulting, un prestataire auquel on a fait appel pour aider à préparer la conférence débat et également pour animer une mini-conférence lors de la finale du challenge DigiScope.

Enfin, certains livrables pourraient être **traduits en anglais** et pouvoir ainsi être utilisés de manière plus large dans le monde, voire ensuite traduits dans les langues locales.

2. Suivi organisation conférence-débat

Numérique, environnement et démocratie

Quel monde pour demain ? Regards croisés de citoyens, académiques, industriels et jeunes

Conférence-débat qui aura lieu le jeudi 16 mars 2023, et qui sera co-organisée par :

- Le Conseil Consultatif du Numérique de OLLN
- L'AlLouvain (le réseau des diplômés de l'Ecole Polytechnique de Louvain)
- La Computer Science and IT in Education ASBL (dans le cadre du projet DigiScope)
- L'Electro kot (un kot à projet centré sur la réparation, le recyclage et la réutilisation d'appareils électroniques)

Thématique

Le numérique est de plus en plus présent dans tous les aspects de nos vies, et tout cela va s'accélérer et s'accroître. Cela pose évidemment toute une série de questions par rapport au monde vers lequel

on semble se diriger. Tout d'abord par rapport aux impacts que le numérique peut avoir sur notre environnement, au sens large (écologie, biodiversité, bien-être, santé, etc.) et également par rapport aux transformations que le numérique va faire subir à la démocratie.

L'objectif de la conférence débat est d'avoir un regard croisé sur ces questions, par différents groupes de personnes : les citoyens, les jeunes, les académiques et les entreprises.

Intervenants

- Sébastien Combéfis fait l'introduction et organise le bon déroulé de la conférence-débat
 - Un panel composé de :
 - o Axe citoyen (Erwan) : porte la parole des préoccupations soulevées en CCN
 - o Axe jeunes (deux étudiants de l'Electrokot)
 - o Axe entreprise : Benoit Deper, CEO de Aerospacelab
 - o Axe académique : Francesco Contino ou David Bol, professeurs UCLouvain
 - Un animateur pour le panel : Steve Tumson va faire circuler la parole et poser les questions « qui font mal »
 - Sébastien Combéfis fera le relais et les interventions, en duo avec Steve, pour les questions posées par le public

Déroulé

18h30 Introduction

18h45 Tour de table présentation brève des intervenants avec rapport au numérique (10 minutes / intervenant)

19h25 Débat + Q/R public (collectées via un système à la Wooclap tout au long de la conférence)

21h00 Discussions informelles autour d'un sandwich et d'un verre (offerts)

Budget

Auditoire : gratuit (via Electrokot ou Allouvain)

Communication : affiche et visuels réseaux sociaux qui seront diffusés par tous les partenaires (via CSITEd)

Sandwich et verre : offert (par CSITEd et Allouvain)

Une cagnotte libre sera mise à disposition pour que les participant(e)s qui souhaitent contribuer puissent déposer un petit don.

Communication

- Chacun via ses canaux
- Un mot dans le bulletin communal prochain (Sébastien finalise un petit texte)
- Un article post-événement pour résumer ce qui aura été débattu et ce qui ressortira des débats

Échange :

Steve rappelle la « tension » qui animait le CCN concernant les avantages et les limites du numérique, de la 5g, etc. entre fascination et craintes. Entre développement et asservissement. Etc.

Est-ce que finalement cette transition numérique nous facilite-t-elle la tâche ?

Il y a besoin de soutenir la sobriété.

Quel sera le coût de cette évolution et des équipements liés ? Cela ne va-t-il pas uniquement servir aux plus nantis ?

Chaque membre du CCN est invité à communiquer des éléments de débats à Erwan pour alimenter son intervention. Il y aura aussi des échanges avec la salle le jour J.

Steve pourrait communiquer la synthèse de la journée du 14 février portant sur l'impact du Numérique chez les professionnels du non-marchand (public ou associatif - santé, social, aide à la Jeunesse, ...)

3. Ébauche semaine du Numérique

Le problème majeur reste la mobilisation des publics. Peu importe le sujet, aller là où se trouvent les gens. Se greffer à une activité existante ?

Mini-conférence ok. C'est super intéressant.

Obligation de garder les activités durant la semaine du Numérique ? Pourquoi pas toute l'année ?

Comment développer/présenter le quizz de Mind Changers ?

Quid du kot Linux ? Ou autre kot à projets ? À contacter pour voir quelles collaborations possibles ?

S'intégrer à des événements existants (festival MI, 24h vélo, ...).

Être présent au Douaire ou à L'Esplanade pour présenter l'EPN ou organiser une activité ponctuelle.

Aller là où il y a du passage.

Autre idée : organiser un atelier « gaming – LAN party » à l'Hôtel de Ville car c'est aussi l'occasion de faire de la sensibilisation sur d'autres thèmes (addiction, impact sur la santé,...).

4. Discussions (tout le monde)

- **Idee sur un lieu différent pour l'EPN (ancien Casa?) : suivi**

Renseignements pris par Philippe. Prix très élevés. La Ville ne souhaite pas déplacer l'EPN pour le moment. Il faudra attendre le projet de réaménagement de la place du Centre.

Sur l'idée d'un tiers-lieu qui proposerait une activité de réparation, il y a peu de personnes qui veulent se lancer durablement là-dedans.

Une piste serait de rassembler ces activités numériques dans un pôle commun.

- **Idee réseau social numérique local et ouvert (Erwan)**

Cfr mail d'Erwan du 8 décembre 2022.

Retrouver un projet local. Donner de la visibilité aux acteurs locaux. Implication et participation citoyenne. Coût relativement bas. Coût environnemental réduit également car «circuit court». Approche d'un forum public.

Cela touche donc également à la Participation. Philippe Delvaux a suggéré au CC Participation d'en parler. Il va falloir choisir une plateforme numérique participative. Philippe propose de communiquer cette idée à la chargée de Participation à la Ville.

- **Idée salle de création de vidéos courtes (Erwan).**

Cfr mail d'Erwan du 8 décembre 2022.

Regardons ce que les jeunes font. Quels médias/outils utilisent-ils ?

Que leur manque-t-il ? Ils font de la création vidéo, photo, ...

Création de CV en ligne via support vidéo.

Qui sait faire du montage photos ? Où peuvent-ils expérimenter cela ?

Partenariat avec des acteurs de l'audiovisuel.

CESEP Nivelles propose des formations « Youtube » en 4 jours.

A Mons, Techno futur propose aussi des stages, formations, ... s'en inspirer ?

Lorsque l'EPN aura pris ses quartiers à l'étage, nous pourrions réfléchir à aménager l'espace pour éventuellement accueillir ce type d'activité.

5. Divers

Projet européen Sharepair. Journée de clôture le vendredi 10 mars à Louvain-la-Neuve (Aula Magna) de 10h à 16h. Ouvert à tout le monde.

Des ateliers, des workshops, des partenaires, des animations, ...

Rupert va au Sénégal (fin février -> début mars) pour favoriser l'apprentissage du codage chez les enfants.

Prochaine réunion



La prochaine réunion du Conseil consultatif du Numérique est fixée au **lundi 20 mars 2023 à 19h30 à l'Hôtel de Ville.**

L'ordre du jour minimal :

- Bilan 2022 de l'Espace public Numérique
- Préparation semaine du Numérique
- Retour sur la conférence-débat
- Retour de Rupert sur son voyage au Sénégal

Pour ne pas oublier, d'autres points sont à aborder lors de prochaines séances :

- Plan de communication de la Ville interne & externe – focus canaux digitaux
- Les canaux de communication de la Ville – inviter la chargée de communication et l'échevin de l'information
- Le codage dans les écoles ?
- ~~Présentation des appels à projets en cours en lien avec l'EPN (e-inclusion, Appel à intérêt, agrément PMTIC)~~