



Annexe 3 - FICHE PROJET

Appel à Manifestation d'Intérêt (AMI)

Programmation 2026 du contrat de ville de Dijon métropole

**Merci de renvoyer cette fiche à : ddets-polville@cote-dor.gouv.fr
avant le 22 février 2026 minuit**

*Dans le cadre de l'étude de votre projet, un rendez-vous et/ou un accompagnement
pourra vous être proposé.*

Identification du porteur	Nom de la structure : Association Désobsolescence Statut juridique : Association loi 1901 Adresse : 2 rue des corroyeurs 21 000 DIJON Nom et fonction du référent : DE WILDE Mathilde co-administratrice Téléphone : 06 33 39 38 55 Email : contact@desobs.fr
Territoire concerné	Quartier(s) prioritaire(s) ciblé(s) : ☐ x Dijon-Grésilles ☒ xDijon-Fontaine d'Ouche ☐ Chenôte- Le Mail ☐ Longvic-Bief du Moulin ☐ xTalent Belvédère ☐ Quetigny-centre ☐ Tous
Intitulé du projet	Titre court et explicite : Lutter contre la fracture numérique
Thématique(s) visée(s)	(Cochez une ou plusieurs thématiques) ☒ x Lutte contre l'isolement et lien social ☐ x Transitions et inclusion ☒ x Emploi et émancipation ☐ Tranquillité publique et citoyenneté

Description synthétique du projet	Si la fracture numérique ne se résume plus au manque d'infrastructures, l'accès aux outils et aux compétences numériques reste inégal. Le coût moyen d'un ordinateur équivaut à un mois de RSA. Ces difficultés se combinent avec des inégalités sociales et éducatives. Les populations modestes utilisent le numérique surtout pour la communication et les loisirs, tandis que les plus favorisés l'exploitent pour des démarches administratives, scolaires et professionnelles. Dès le milieu éducatif, les jeunes disposant de matériel limité se concentrent sur les usages de loisirs, alors que ceux équipés de manière variée développent des compétences scolaires et documentaires. L'espace numérique devient ainsi un capital social et économique, dont l'accès influence directement les trajectoires professionnelles. Enfin, le manque de confiance dans les capacités numérique renforcé par l'échec ou la mauvaise maîtrise des outils, accentue également la fracture numérique. Cette dernière touche principalement les non-diplômés, les personnes à bas revenus et les femmes. Même parmi les jeunes, 20 % des moins de 25 ans restent éloignés du numérique, et 50 % des entrants en mission locale n'ont pas d'adresse électronique (Emmaüs Connect, 2017), révélant que le mythe des « natifs du numérique » masque une réalité d'exclusion persistante. En 2022, 22,9 % des internautes français se sentaient peu compétents pour utiliser Internet (Baromètre du numérique), confirmant que, comme le souligne l'Agence de cohésion numérique, la frontière entre exclusion sociale et exclusion numérique est poreuse. Désobs propose au sein des QPV cités, des ateliers ouverts à tout public sans pré requis autour du fonctionnement des ordinateurs. Afin de renforcer les connaissances des personnes ainsi que leur autonomie tout en désacralisant le fonctionnement souvent méconnus des outils et matériels informatiques et numériques, elle met à disposition des ordinateurs et smartphones qui seront démontés et disséqués par les participants. Afin de présenter les logiciels libres, l'impact bénéfique de leurs installations en termes de prolongation de la durée de vie du matériel et des consommations de ressources et d'économie financières, l'association met à disposition des ordinateurs pré-installés afin que le public puisse manipuler et découvrir ces outils. En apportant des informations éclairées sur le fonctionnement de leurs matériels informatiques, l'association permet au public d'acquérir des éléments de discernement quant à l'acquisition d'un outils adapté et ajusté à leurs besoins.
Actions envisagées (exemple : ateliers, animations, chantier, coordination...)	Le modèle d'atelier proposé par Désobsolence se décline ainsi : une grande table où sont déposés en accès libre des ordinateurs et smartphones prêts à être démontés par les participants un espace d'une dizaine d'ordinateurs pré-installés sous linux accessibles.

	Au cours des ateliers, chacun des participants découvre que sa difficulté n'est pas unique, puisqu'il retrouve les mêmes difficultés chez les autres membres du groupe. Les interventions des animateurs favorisent la prise de conscience que la difficulté n'est pas un problème de la personne, mais que son origine est autre. Dès lors le groupe de participants va se transformer en un groupe actif, analysant ce qui dysfonctionne et cherchant à agir contre, dans une mobilisation collective des compétences de chacun. La proposition est d'organisé un atelier mensuel, soit un atelier trimestrielle dans chacun des QPV cités. En semaine ou les week-end selon les structures.															
Objectifs principaux	Plus qu'une somme de compétences, ces ateliers sont d'avantages un état d'esprit permettant aux participants d'utiliser intuitivement les environnements numériques pour accéder au large éventail de connaissances intégrées dans ces derniers. Le rapport des citoyens au numérique ne peut plus être considéré comme un simple enjeu technique : il s'agit d'abord d'un phénomène social. L'appropriation de la technologie ou les effets d'éviction qu'elle entraîne relèvent de dynamiques sociales, culturelles et économiques et de pratiques variées. Pour Désobs s'engager dans une politique publique d'inclusion numérique, c'est s'engager dans un mouvement de fond en faveur de l'éducation populaire, de la réduction des inégalités et de montée en compétence, promettant à chaque participant une réflexivité sur la société numérique, son impact environnemental et une appropriation de nouveaux outils et services technologiques.															
Public(s) cible(s)	<table><tr><td>Enfants (0 – 10 ans)</td><td>☐</td><td>nombre estimé :</td></tr><tr><td>Adolescents (11 – 15 ans)</td><td>☐</td><td>nombre estimé :</td></tr><tr><td>Jeunes adultes (16-30 ans)</td><td>☐</td><td>nombre estimé :</td></tr><tr><td>Adultes (+ de 30 ans)</td><td>☐</td><td>nombre estimé :</td></tr><tr><td>Intergénérationnel</td><td>☒</td><td>nombre estimé : 20 personnes par atelier</td></tr></table> Caractéristiques du public :	Enfants (0 – 10 ans)	☐	nombre estimé :	Adolescents (11 – 15 ans)	☐	nombre estimé :	Jeunes adultes (16-30 ans)	☐	nombre estimé :	Adultes (+ de 30 ans)	☐	nombre estimé :	Intergénérationnel	☒	nombre estimé : 20 personnes par atelier
Enfants (0 – 10 ans)	☐	nombre estimé :														
Adolescents (11 – 15 ans)	☐	nombre estimé :														
Jeunes adultes (16-30 ans)	☐	nombre estimé :														
Adultes (+ de 30 ans)	☐	nombre estimé :														
Intergénérationnel	☒	nombre estimé : 20 personnes par atelier														
Partenaire(s) mobilisé(s)	Nom et rôle (opérationnel, financier, autre..) Désobs est autonome dans la mise en place de ses ateliers, cependant afin de les réaliser au sein des QPV, l'association sollicite des partenaires opérationnels avec qui elle a déjà travailler sur les quartier: la coursive 21 sur les Grésilles, la Maison phare sur la Fontaine d'Ouche, la Turbine sur Talant pour les espaces. Et travail avec l'association Coagule pour les logiciels libres. Une demande de mécénat a été demandé auprès d'un nouveau partenaire financier : la fondation FACE, qui soutient les projets au sein															

	des QPV de France, mais sans attribution à ce jour.
Le projet s'articule avec des actions existantes ?	☒ Oui ☐ Non Si oui lesquelles ? Cette action vient en complément du projet mené par l'association avec Dijilink qui propose dans le cadre du programme numérique dijonnais des ateliers de co-réparation à l'espace Galilé, et ceux hebdomadaires de l'annexe de la Maison Phare. Par ailleurs, cette action est complétée par la proposition de Désobs, de mettre à disposition à prix solidaire des équipements informatiques reconditionnés, en partenariat avec le CCAS de la métropole, notamment via le PRE.
En quoi votre projet est-il innovant ?	Fort de d'une expérience de deux ans, l'association a consolidé ses compétences et celles de ces bénévoles auprès du public en difficultés numériques. L'originalité des ateliers réalisés par Désobs réside dans le lien social qui s'y crée, favorisant l'autonomie et la résilience des participants. Désobsolence s'inscrit dans une démarche d'accompagnement dans un milieu où l'accès à ces outils est peu développé Il s'agit avant tout de mettre en place un temps d'échange au cours duquel il est possible d'informer et de former sur des questions concernant l'informatique et le numérique. Le public peut découvrir un univers quelque soit ses connaissances initiales et en approprier les compétences à son rythme, sans autre objectif que ceux qu'il se fixe. Les interventions des salariés favorisent la prise de conscience de ses capacités et son aboutissement. Ainsi lors des ateliers un échange constructif et participatif se crée autour des réparations. Les personnes développent de nouvelles pratiques pour accroître leur bien-être et favoriser leur pouvoir d'agir. Cela pouvant aller jusqu'à une autonomisation et la diffusion de ces bonnes pratiques.
Comment les habitants seront-ils impliqués ?	Les informations apportées lors des ateliers sont inclusives et modulées selon le niveau des participants. Les ateliers sont toujours proposées en partenariat avec des réseaux locaux pour faciliter l'accès aux outils numériques et promouvoir un usage responsable et partagé. Les groupes de participants se transforment en groupe actif, analysant ensemble ce qui dysfonctionne et cherchant à agir contre, cette mobilisation a pour effet de provoquer un contre don dans leur entourage que l'association constate depuis la mise en place des ateliers au succès croissant.
Impact(s) souhaité(s)	Sur le plan épanouissement humain : favoriser un cadre collaboratif, convivial et bienveillant, permettant le partage de compétences, les échanges et l'accès aux technologies pour maintenir les relations

	interpersonnelles. Sur le plan social : lutter contre la fracture numérique, favoriser le lien social et l'autonomie des publics. Sur le plan sociétal : encourager le droit à la réparation, et valoriser la sobriété de fait des ménages précaires. Sur le plan environnemental : sensibiliser au réemploi et aux impacts de la surconsommation. Sur le plan économique : rendre le matériel informatique accessible à tous grâce à l'utilisation des logiciels libres
Indicateurs d'évaluation quantitatifs	Des fiches de suivie d'activité sont remplies par les animateurs, ils sont donc réalisés à l'issue de chaque atelier. Ils se déclinent ainsi : nombres total de passages, la proportion de passages uniques et multiples, la proportion des problématiques rencontrées.
Indicateurs d'évaluation qualitatifs	Au nombre de trois, ils sont évalués par les personnes à l'issue des ateliers ou des formations via un formulaire disponible en ligne : Sentiment de montée en connaissance, Le niveau de satisfaction face à la résolution de problématiques ressenties au quotidien, La possibilité de recommander l'association à des proches.
Calendrier prévisionnel	Date de début de l'action : janvier 2026 Date de fin de l'action : décembre 2026
Moyens humains de la structure pour le projet	Intervenants (animateurs, prestataires de services...) 3 salariées de l'association bénévoles de Désobs et Coagaul selon les disponibilités
Moyens matériels de la structure pour le projet	Apportés par l'association : PC et smartphones démontables PC installés sous Linux Apportés par la structure partenaire : Tables et chaises Accès à l'électricité
L'action a-t-elle déjà été financée par le contrat de ville ?	☐ Oui x ☒ Non ☐ oui dans le cadre d'une CPO
Budget prévisionnel	Coût total du projet : 6618 Cofinancements envisagés : fondation FACE, fonds propres Montant sollicité au titre de la Politique de la Ville Etat :

	Dijon métropole :2900 Conseil régional : Commune (préciser) :
Pièces à joindre	☐ Contrat d'Engagement Républicain signé ☐ Budget prévisionnel détaillé du projet ☐ Budget de la structure