

Un PC pour Tous à 7

<http://1pcpourtousa7.free.fr>



Richard Matthew Stallman



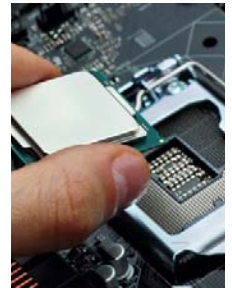
Linus Benedict Torvalds



Ada Lovelace



Timothy John Berners-Lee



LAURENT GATTO



Richard Matthew Stallman invité sur Montpellier par ADULLACT et Pascal Kuczynski



Blake Ross

Un PC pour Tous à 7

1 - Introduction - Poser le Cadre - 3 raisons pour lancer cette action - page 3



- En 2019 d'après l'INSEE :

- Parmi les 10 % des ménages les plus modestes :

68 % disposent d'un ordinateur et 75 % d'un accès à Internet,

- Parmi les 10 % des ménages les plus aisés :

95 % disposent d'un ordinateur et 96 % d'un accès à Internet.

Le taux d'équipement et l'accès à Internet sont directement liés au niveau de vie.



- En France : 1,4 million de tonnes de déchets informatiques sont produits chaque année !

- Depuis le 1er janvier 2025, les communes de plus de 50 000 habitants répondent aux obligations de la loi REEN (Réduction de l'Empreinte Environnementale du Numérique) et de mettre en place des actions pour un numérique plus responsable.

3 points qui posent des axes pour lutter contre la fracture numérique.

Il nous semblait donc important de travailler sur les quartiers et populations les plus défavorisées et en particulier sur l'axe équipement, sans oublier l'aspect éco-responsable.



Un PC pour Tous à 7



1 - Introduction - Objectif - page 3

Les objectifs de "Un PC pour Tous à 7"

- **Lutter contre la fracture numérique** en permettant aux plus défavorisés l'accès à l'équipement et de réparer/mettre à jour leur PC ou de s'équiper gratuitement (sous conditions de ressources) grâce au re-conditionné.
- **Être acteur dans l'assemblage / réparation / installation de son PC** et apprendre à utiliser celui-ci notamment grâce au logiciels libre.
- **Sensibiliser le public aux enjeux écologiques** en prenant conscience de l'impact écologique du numérique et en donnant une seconde vie au matériel informatique.

Le PC « réparé / donné » n'est donc pas une fin en soi mais bien un maillon de la lutte contre la fracture numérique permettant un « éveil » de l'utilisateur sur les aspects matériels, logiciels et écologiques d'un PC.

Un PC pour Tous à 7

2 - Délimiter le périmètre du Diagnostic - La ville de Sète - page 3

Présentation de la ville de Sète

Sète est située dans le sud-est de l'Hérault en Occitanie et a une population de 44 712 habitants.

- Géographie

Surnommée «l'île singulière,» ou la «petite Venise», Sète est une ville portuaire au bord de la Méditerranée connue pour ses canaux et ses ponts.



- Économie

L'économie de Sète repose principalement sur son activité portuaire, son industrie agro-alimentaire et le tourisme. Sète abrite le premier port de pêche en Méditerranée.

- Culturel

Sète a une forte identité artistique et culturelle avec :

Ses traditions, événements, musées et lieux culturels.



Ses artistes locaux :

Georges Brassens, Paul Valéry, Jean Vilar, Hervé Di Rosa, Robert Combas...



Et de nombreux tournages de films et de Séries : Agnès Varda, Kechiche Abdellatif, Netflix (Balle perdue 3), Demain nous appartient, Candice Renoir...



Avec des retombées économiques : Pour 1€ investi, 5€ ré-injectés dans l'économie.

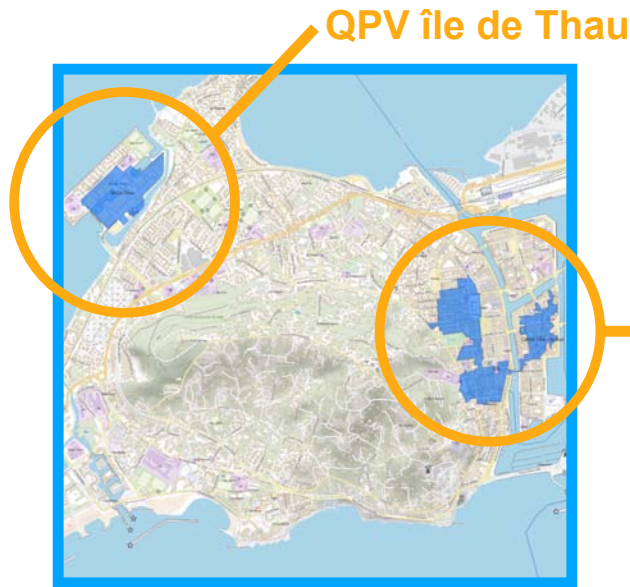
Sète avec sa richesse géographique, économique et culturelle est donc une ville unique et dynamique (voir Annexe page 21 - Dynamique du territoire).



Un PC pour Tous

2 - Délimiter le périmètre du Diagnostic - Les QPV de Sète - page 4

La ville de Sète a 2 QPV (Quartiers prioritaires de la politique de la ville) : l'île de Thau et le Centre Ville île Sud.



Sète - «l'île Singulière»



QPV «île Sud»



Quartier de l'entrée Est

Pour ce projet nous allons travailler sur le QPV «île Sud» et en particulier l'entrée coté Est, car nous connaissons bien ce quartier et ses spécificités.

Un PC pour Tous à 7

3 - Le Diagnostic de territoire - Sète - page 4

Le diagnostic territorial permet d'identifier les atouts, les défis et les axes d'amélioration d'un territoire.

Population Totale et Évolution Démographique

Entre 2010 et 2021, la population de Sète est passée de 42 774 à 44 712 habitants, soit + 4,5%.

Croissance principalement due aux personnes âgées de + 60 ans.

Malgré cette croissance le revenu médian de 19 960 € est en dessous de la moyenne nationale de 23 080 €

Conclusion

La population est donc relativement âgée (40% des habitants de + 60 ans) et le revenu médian faible.



Un PC pour Tous



3 - Le Diagnostic de territoire - QPV «île Sud» - page 5

Sète a deux QPV : «Île de Thau» et «Centre Ville - Île Sud».

qui en 2020 totalisaient 8527 habitants soit 19,1% de la population totale.

Nous allons travailler sur le QPV «île Sud» :

- **Population** : 5112 habitants soit 11,95% de la population totale.
- **Taux de pauvreté** : 38,0 % sous le seuil de pauvreté (14,5 % national).
- **Jeunes non scolarisés et sans emploi (16-25 ans)** : 29,0 % (14% national).
- **Familles monoparentales** : 31,0 % (23.8% national).



Analyse Socio-Économique

Emploi et Économie

- Précarité de l'emploi : 15,5 % d'emploi précaire (15% national).
- Taux de chômage : 6,6 % (8% national).

Niveau de Vie

- Revenu moyen par habitant : 18 720 € (20 590 € nationale).

soulignant des difficultés économiques.



Conclusion

Le QPV «île Sud» est plus défavorisé au niveau économique que la moyenne nationale : le taux de chômage est relativement bas mais le revenu moyen faible et peut limiter l'accès au matériel et services numériques.

Un PC pour Tous à 7

3 - Le Diagnostic de territoire - SWOT - page 5 - SWOT Complet Annexe page 29

Un SWOT nous a permis de dégager des points de vigilance.

(Strengths, Weaknesses, Opportunities et Threats)



Forces

- **Structures locales**

Ressources pour la médiation numérique.

- **Population ciblée**

En précarité et âgées, naturellement en demande de médiation numérique.



Opportunités

- **Mobilisation des financements**

Subventions et financements locaux, régionaux ou nationaux dédiés à l'inclusion numérique et aux QPV.

- **Synergies inter-structures**

Entre les structures sociales et de médiation numérique (Emmaus Connect, Montpellier Libre, Comptoir du libre...).



Faiblesses

- **Fragmentation des actions**

Manque de coordination et doublons des initiatives existantes.

- **Manque de sensibilisation**

Manque d'information des habitants du quartier.



Menaces

- **Les financements**

Dépendance aux financements publics et fragilité face aux coupes budgétaires et contexte économique.

- **Compétition entre acteurs locaux**

Absence de dialogue et «compétition».

Conclusion

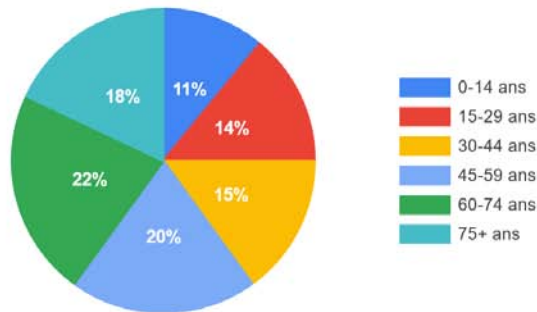


- Il y a des opportunités pour des actions adaptées aux habitants avec du partenariat et des subventions.

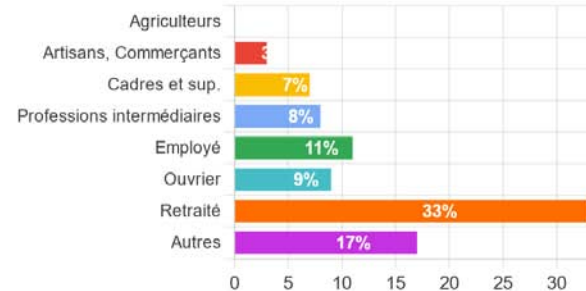
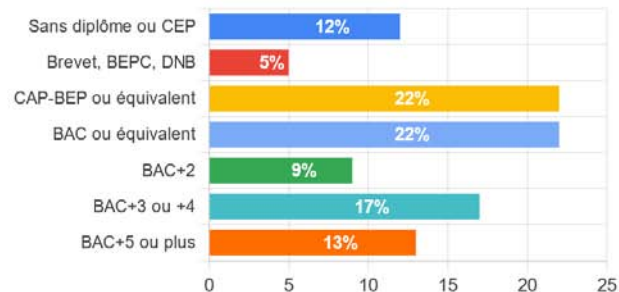
- La principale menace clairement identifiée étant la dépendance aux financements public ainsi que le contexte économique morose et les budgets numérique en baisse.

Un PC pour Tous à 7

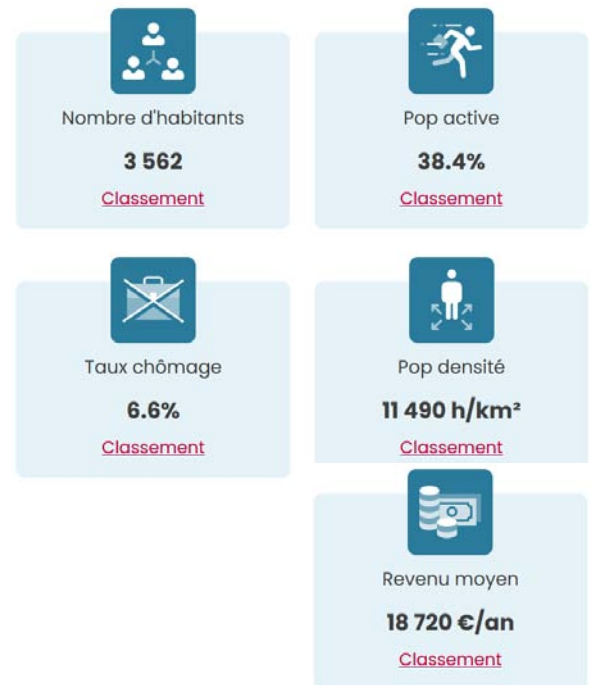
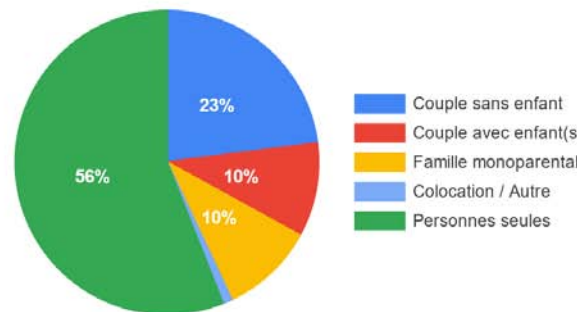
4 - Recueillir les données quantitatives - La Population du QPV - page 7



Niveau de diplôme



Composition des ménages



Ces données nous confirment la moyenne d'âge élevée et le revenu faible.

- 43,3 % des habitants ont entre 45 et 74 ans.
- Le taux de chômage dans le QPV (6.6%) est inférieur à celui de Sète (7.2%) et au niveau nationale (8%).
- Mais le revenu moyen : 18 720 € est en dessous de la moyenne de Sète (19 960 €) et de la moyenne nationale (20 590 €).

Un PC pour Tous à 7

4 - Recueillir les données quantitatives - L'Indice de fragilité numérique - page 8

- L'Indice de fragilité numérique (IFN) :

L'IFN est un outil d'analyse et de cartographie des risques de fragilité numérique.

Plus l'indice est élevé plus le risque est fort.

LA-MEDNUM

Indice de Montpellier : 5.8



SCORE INFORMATIONS

Indice de fragilité numérique ^

Taux de non-couverture Très Haut Débit

4.0

Taux de non-couverture 4G

5.0

Taux de pauvreté

8.8

Part des 65 ans et plus

3.0

Part des pas ou peu diplômés

2.0

Indice de Sète : 6.7



SCORE INFORMATIONS

Indice de fragilité numérique ^

Taux de non-couverture Très Haut Débit

6.0

Taux de non-couverture 4G

5.1

Taux de pauvreté

8.6

Part des 65 ans et plus

8.9

Part des pas ou peu diplômés

5.3

Indice du QPV : 6.9



SCORE INFORMATIONS

Indice de fragilité numérique ^

Taux de non-couverture Très Haut Débit

6.0

Taux de non-couverture 4G

5.0

Taux de pauvreté

10.0

Part des 65 ans et plus

10.0

Part des pas ou peu diplômés

5.0

	Tout âge confondu		
	Fragilité numérique	Taux de pauvreté	Taux de chômage
Paris	4,7	5,9	5,9
Toulouse	5,5	7,4	7,6
Hérault	5,7	6,7	7,9
Montpellier	5,8	8,8	8,7
Sète	6,7	8,6	8,9
Sète - QPV « île Sud »	6,9	10	8

Conclusion

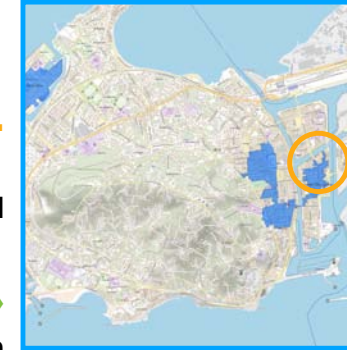
- L'IFN augmente quand on se recentre sur Sète puis sur le QPV et est plus élevé chez les plus âgés et les peu diplômés.
- On note l'évolution parallèle de l' IFN, du taux de pauvreté et du taux de chômage.
- Sète et son QPV sont donc bien des zones plus « fragilisées » sur le numérique.

Un PC pour Tous à 7

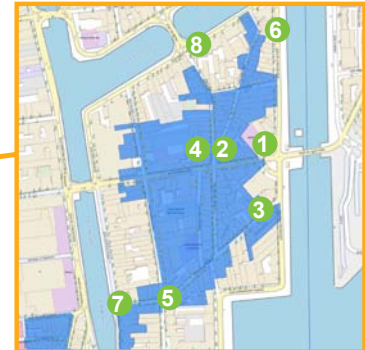
4 - Recueillir les données qualitatives - Les Acteurs du Quartier - page 9

Rencontrer les 8 structures locales a permis de mieux comprendre les besoins de leur public ainsi que les partenariats possibles dans le numérique.

En Bleu : les QPV de la ville de Sète



QPV du Centre Ville île Sud de Sète



❶ - **Apije** : Point France Service. le public reçu est concerné et peu équipé si ce n'est en smartphone et a un usage limité du numérique.

L'APIJE a déjà distribué des PC via l'action «1 ordi pour tous 34» mais le participant n'est pas acteur du montage du PC, il n'y a pas non plus d'axe éco-responsable. Cette action n'est donc pas en «concurrence» avec «Un PC pour Tous».

❷ - **Ligue de l'enseignement** : Le numérique a été déplacée sur le QPV «île de Thau», mais le public du quartier est demandeur en équipement.

❸ - **A.C.C.E.S.** : Travaille sur l'insertion professionnelle avec un public demandeur au niveau numérique.

❹ - **SUS** : Public SDF qui utilisent en majorité un smartphone, le numérique est un sujet important.

❺ - **Supdec** : Formation professionnelle avec un public en insertion et en demande sur le numérique.

❻ - **Groupe SOS - Centre d'hébergement CADA** : Centre d'accueil pour demandeurs d'asile qui utilisent essentiellement le smartphone. Les familles avec enfants ont besoin d'équipement plus adapté.

Un intervenant travaille sur l'accès au numérique dans ce centre.

❼ - **Secours Catholique** Ⓢ - **Secours Populaire Français** : Public en précarité avec un taux d'équipement faible.

Conclusion

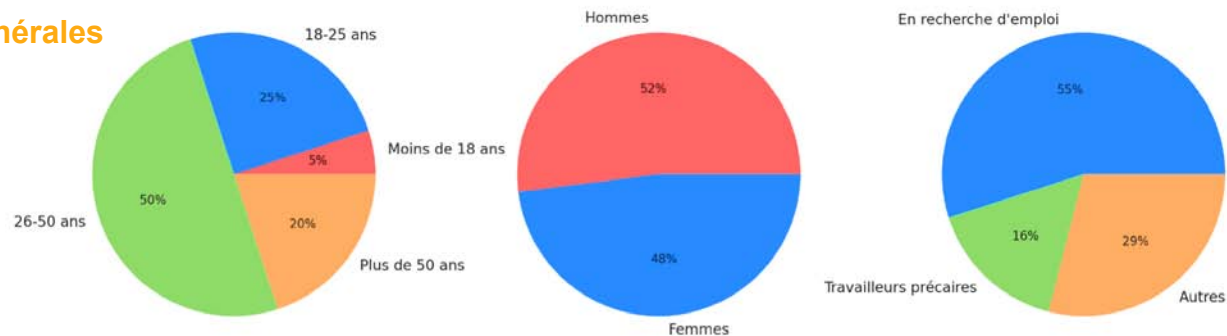
- Les structures du QPV confirment l'illectronisme d'une partie des habitants et une demande au niveau équipement et l'apprentissage des outils.
- Des partenariats sont possibles avec la plupart des structures.

Un PC pour Tous à 7

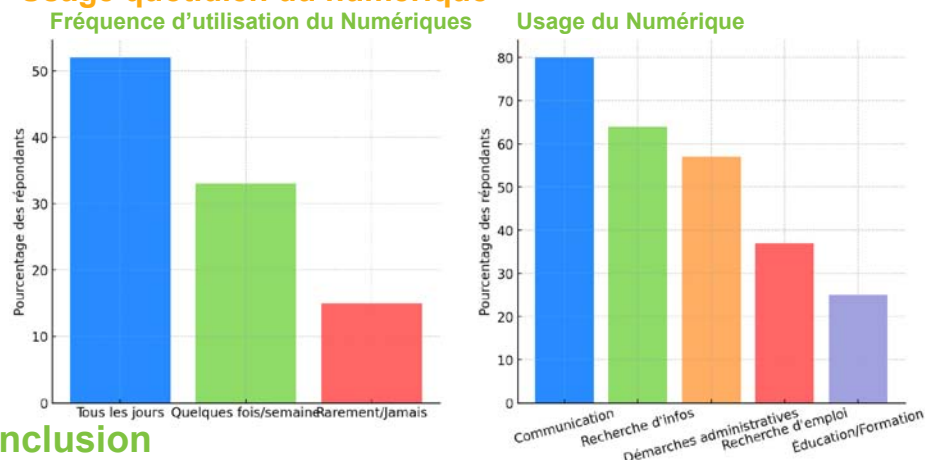
4 - Recueillir les données qualitatives - Les Habitants - page 10 - Annexes page 26-27

Des questionnaires (voir annexes) sur les usages et besoins numériques ont été collectés auprès d'habitants du QPV et aident à percevoir des tendances.

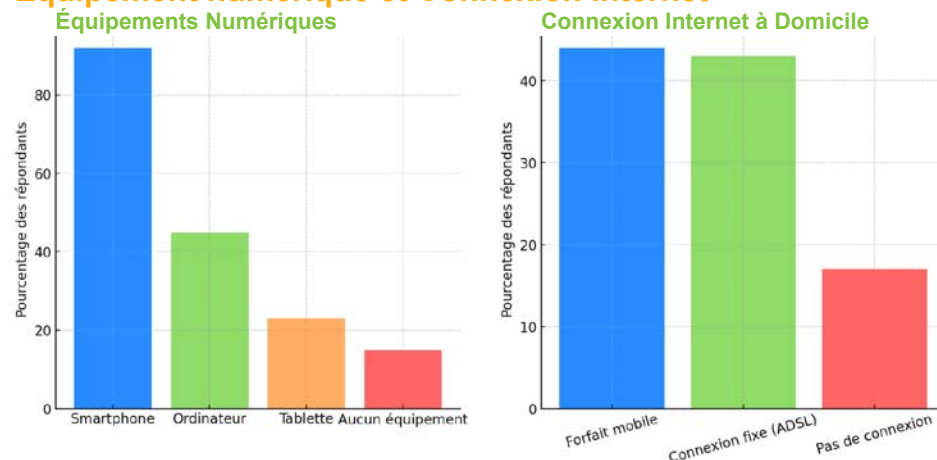
Informations générales



Usage quotidien du numérique



Équipement numérique et Connexion Internet



Conclusion

- La majorité du public est âgé, en recherche d'emploi, en précarité et équipé majoritairement de smartphone. Les démarches administratives, l'emploi en ligne, un manque de compétences et d'équipement sont les demandes les plus courantes.
- Des ateliers pratiques et un accompagnement individualisé sont demandés.
- L'accès à du matériel adapté et une connexion stable est un problème récurrent.

Un PC pour Tous à 7

5 - Analyser les données récoltées - page 11- Annexes page 22-24



L'analyse des données quantitatives et qualitatives sur la population et les acteurs locaux nous ont permis de dégager des points de vigilance et des conclusions.



Les données concernant la population et ses revenus

- La population du QPV est relativement âgée avec un revenu moyen faible et un taux de pauvreté élevé, le premier frein périphérique à l'emploi est l'exclusion numérique.



Les données concernant l'illectronisme

- Les conseillers numériques accompagnent en majorité les plus de 60 ans : l'équipement et les démarches en ligne constituent la majorité des demandes.
- Seulement 25 % des structures d'accompagnement sont en QPV.
- L'illectronisme est lié au niveau de vie faible, niveau d'étude bas et à l'âge.



Les données concernant l'accès à Internet et l'équipement

- L'accès à l'équipement et l'illectronisme sont liés au diplôme, à la profession, au niveau de vie, à l'âge et à la situation familiale.
- Sète est moins «fibré» que l'Hérault et le QPV n'est quasiment pas «fibré».



Un PC pour Tous à 7

5 - Analyser les données récoltées - page 11- Annexes page 22-24



Les données remontées des structures et des habitants

- Les rencontres et sondages nous confirment la précarité et l'illectronisme d'une partie des habitants du QPV (équipé majoritairement en smartphone).
- L'usage des logiciels, l'accès à internet, le besoin en équipement sont des demandes récurrente.



Conclusion



- Le QPV est défavorisé au niveau emploi avec un âge moyen élevé.
- Son Indice de fragilité numérique est plus élevé qu'ailleurs.
- Le taux d'équipement, l'accès à l'internet et l'illectronisme (liés au niveau de vie, au diplôme et à l'âge) sont des problématiques récurrentes.



Pourquoi centrer ce projet sur un QPV ?

La population de ce QPV étant particulièrement touchée par l'illectronisme avec des difficultés d'accès à l'équipement :

- «Un PC pour Tous à 7» correspond donc à un besoin réel du QPV.
- Des partenariats sont possibles sur l'orientation du public et la mise en place d'ateliers «relais» (bureautique, emploi, santé...).

Diagnostic et analyse des données nous ont permis à travers une fiche d'action de :

- Cibler le public touché par l'illectronisme
- Choisir des axes de travail : accès à l'équipement et aux logiciels en rendant l'utilisateur acteur et éco-responsable.

Un PC pour Tous à 7 - Fiche d'action - Le Numérique Libre, Éco-citoyen et pour Tous - Une seconde vie pour nos PC

Objectifs de la formation

Le participant sera capable d'identifier les périphériques et composants d'un PC ainsi que leurs rôle puis de monter un PC, de comprendre les logiciels libres et de les utiliser sur ce PC.

Public cible

Public adultes en précarité financière souhaitant s'équiper d'un PC et des logiciels pour leur usage au quotidien.

Pré requis

Avoir un minimum d'intérêt pour le numérique.
Maîtriser les usages de base (aller sur Internet...)

Durée, date et lieu

3 Promotions de 2 groupes en présentiel.
(2 personnes min et 5 personnes max par groupe).
Pour chaque groupe : 8 séances de 3h,
1 séance par semaine sur 2 mois.

Moyens pédagogiques...

Pédagogie : Expositive / démonstrative / active.

Techniques : Brainstorming, discussions et échanges, manipulation des composants, Installation logiciels.

Moyens : Un PC par participant avec tous les composants.
Support de cours pdf, vidéo projecteur.

Contenu

Séance 1 - C'est quoi un PC ?

- Histoire et définition du PC, l'impact écologique...
- Identification des périphériques / composants.
- Identifier le rôle des composants sur le fonctionnement du PC

Séance 2 et 3 - Assemblage / Réparation du PC

- Assemblage / Réparation du PC par les participants.
- Tests du PC assemblé avec un OS sur clef usb.

Séance 4, 5 et 6 - Les logiciels libres

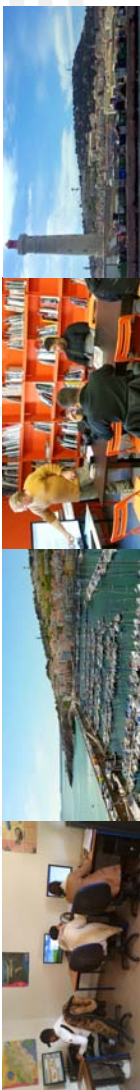
- Présentation de l'univers des logiciels libres.
- Identification du rôle de l'OS (système d'exploitation).
- Installation de l'OS (Ubuntu, Ubuntu Studio...) sur le PC.
- Présentation de l'OS installé et des basiques.
- Installation des logiciels (bureautique, Navigateur...).
- Présentation des logiciels installés et initiation.

Séance 7 - Alternative au PC

- Histoire et présentation du Raspberry Pi.
- Installation avec les participants d'un OS sur le Raspberry Pi.
- Utilisation et démonstration du Raspberry Pi.

Séance 8 - Atelier Solidaire / DIY

- Discussions des problèmes rencontrés, entraide, modification...



Un PC pour Tous à 7

7 - Ressources et Moyens Humains de la structure - Partenariat - page 13

Statuts.

- Les statuts de l'association «Un PC pour Tous» seront déposés dès Septembre 2025 avec constitution d'un bureau (trésorier-comptable...) afin d'accéder aux appels à projet.

Hébergement ateliers et Portage.

- Les ateliers seront hébergés et le projet sera «porté» au niveau financier par un partenaire de confiance (La Palanquée ou la Ligue) sur le QPV et permettra d'éviter les contraintes liées aux demandes de subvention (plus de 2 ans d'existence...).

Partenariat.

- Cette solution «gagnant-gagnant» permettra un gain de temps, une mutualisation de moyens plus forte (avec convention) tout en bénéficiant du capital confiance du partenaire. Celui-ci bénéficiant également des retombées de l'action avec un public élargi et la possibilité de prendre le relais avec ses propres ateliers / actions.

Seul on va plus vite, à plusieurs on va plus loin !

Un PC pour Tous à 7

7 - Ressources et Moyens Humains de la structure - Financement - page 13 - Annexe page 30

- De par la nature même du projet il n'est pas envisageable de faire payer les bénéficiaires (à par une cotisation symbolique de 100€ pour au maximum 2 personnes non défavorisées) ou de mettre en place d'autres action plus «rémunératrices».
- Le financement se fera donc essentiellement par des subventions / appels à projets. C'est un point sensible lié à la spécificité de cette action. Les collectivités listées ont déjà financé des actions numériques (voir Annexe - Exemples de Subventions).



Partie Financière - Les subventions publiques et appels à projet

Les collectivités territoriales seront sollicitées par des appels à projets et subventions dédiées aux projets sociaux et numériques :

- La région Occitanie, la ville de Sète, le Département de l'Hérault.
- La CAF, France Travail, la Carsat, la CPAM, Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT)...

Les fondations et associations :

- La fondation Afnic pour la Solidarité Numérique, fondation Crédit Coopératif, Fondation de France, Fondation Macif, Fondation SFR...

- La situation économique et des budgets «numériques» en baisse obligent à diversifier les financements et à prévoir une période de lancement «adaptée».
- Le public diversifié (demandeurs d'emplois, 18-25 ans, retraités...) rend légitime la diversité des demandes de subventions.

Un PC pour Tous à 7



7 - Ressources et Moyens Humains de la structure - Matériel - page 14 - Annexes page 30-31

Partie Matériel - 30 PC issus de Don de matériel

Dons des collectivités : La loi REEN motive les collectivités à faire don de matériels informatiques.
- La Région Occitanie impliquée sur le numérique, le Département de l'Hérault, la ville de Sète.

Dons de structures privés : Les entreprises (ENEDIS, Orange, La Poste, banques, hôpitaux, boutiques informatiques...) seront aussi sollicitées pour des dons (PC et pièces) dé-fiscalisés jusqu'à 75%.



Ces demandes de dons permettront de collecter les PC à re-conditionner essentiels pour l'action.



7 - Ressources et Moyens Humains de la structure - Budget Prévisionnel - page 14 - Annexe page 31

Salariat / Auto-entrepreneariat - poste REMN (Code ROME : K2111): 46h de com + 192h d'atelier + 20h bilan **258h à 120% du SMIC : 3741€ soit un ETP de 2199€**

Bénévolat : 70h préparation action + 30h bilan action = de 100h. (valorisé dans le budget prévisionnel).

Les locaux + mise à disposition de l'Internet /électricité... : 300€

Le matériel (collecte des 30 PC, Matériel, Outils...) : 2380€

Divers (Papeterie, communication, assurance...) : 2565€

Total : 8986€ (voir Budget Prévisionnel à l'équilibre en Annexe page 31)



- Les montants sont estimatifs et seront ajustés selon les besoins et les financements obtenus par le trésorier-comptable de l'association.
- Les variables d'ajustement du budget vont des plus légères aux plus lourdes :
 - Diminution des achats de matériel ou des frais type impression
 - Passage de 2 groupes à 1 groupe. / - Passage du salariat au tout bénévolat.
 - Décalage du planning pour s'adapter au contexte économique,
 - Annulation de l'action si l'aspect qualitatif est trop impacté.

Un PC pour Tous à 7

8 - Communiquer les résultats aux Acteurs - page 15

Suite aux données récoltées auprès des structures et des habitants, il est important de les remercier et d'expliquer ce qui va être fait de leur parole.



Communication Usager

Retour à destination des usagers via les contacts lors des rencontres n sur l'action.

Les habitants étant au coeur du projet, il est important qu'ils soient entendus et informés.



Communication Acteurs

Réunions visio avec financeurs / partenaires / structures locales avec ordre du jour précis.

- **Avant le lancement de l'action** : Présentation action, mise en place omunication.

- **Après l'action** : Bilan. Retour des participants et évaluations sommatives (auto évaluations, évaluation animateurs, taux de remplissage, usagers ayant fini l'action...). Pistes d'amélioration.



Nous essaierons de privilégier l'usage des outils libres :

- **RV avec Framadate** : <https://framadate.org/abc/fr/> - **Visio avec BigBlueButton** : <https://bbb.fdn.fr/>

9 - Plan de communication interne et externe - page 15-16

Communication Interne



Pour coordonner simplement et efficacement l'équipe et assurer la réussite du projet.

Participants : Panneau d'affichage, affiche, fiches action, boîte à idée.

Salariés et Bénévoles : Réunions pour la préparation, entre les promotions pour ajustement, après la fin de l'action pour les bilans et retours.

Partenaires et financeurs : Communication ciblée + réunions pour présenter, mettre en place du partenariat, préparer l'action, puis bilans et retours.

Un PC pour Tous à 7

Communication Externe

2 objectifs : Donner de la visibilité à l'action et créer une identité forte.

Attendus

Objectifs : Faire connaître l'objectif, dates et lieux pour mobiliser et lancer les ateliers à temps.

Indicateurs : Nombres d'appels et d'inscrits.

Publics Cibles : En insertion, demandeurs d'emplois, 18-25 ans, retraités...

Canaux de Communication et moyens de diffusions à privilégier

- **Affiche et flyers** dans les lieux «institutionnels» fréquentés par le public ciblé (CCAS...) et du quotidien (Commerces...).

- **Les réseaux sociaux :** - **Facebook et Instagram** pour le grand public.

- **Linkedin** (orientation public, suivie action) pour les partenaires et rassurer les financeurs.

- **Les communiqués de presse** pour le grand public et valoriser les financeurs.

- **Sans oublier le «Bouche à Oreille»** mobiliser oralement au niveau local (commerces...).

Suivi de la communication Surveillance des appels / inscriptions et ajustement si besoin.

Objectifs SMART

- **Spécifique :** Qui reçoit quelle information, sous quelle forme et à quel moment ?
- **Mesurable :** Fixer des indicateurs pour suivre l'impact (appels, inscriptions...).
- **Atteignable :** Communiquer selon les ressources disponibles (temps, équipe, budget), de façon régulière, planifiée et non excessive.
- **Réaliste :** Faisabilité en fonction des compétences de l'équipe ?
- **Temporel :** Fixer des échéances par étapes (avant, pendant, à la fin et après).

Un PC pour Tous à 7

9 - Plan de communication - Canaux de Communication - page 17 - Annexes page 32-33

Affiche A4

UN PC POUR TOUS AVEC LE SOUTIEN DE LA VILLE DE SÈTE, DU DÉPARTEMENT DE L'HÉRAULT, DE LA RÉGION OCCITANIE PROPOSENT DES ATELIERS POUR TOUT PUBLIC EN INSERTION, DEMANDEURS D'EMPLOIS, 18-25 ANS ET RETRAITÉS SOUHAITANT S'ÉQUIPER D'UN PC.



Un PC pour Tous à 7
Le Numérique Libre
Éco-citoyen et pour Tous

**Vous n'avez pas d'ordinateur ?
Votre PC est trop lent ?
Vous avez besoin des bases de l'informatique ?**

Venez à nos ateliers, nous vous aiderons à utiliser et monter votre PC gratuitement en utilisant des solutions libres et éco-responsables.



Du 1er Septembre 2025 au 1er Mars 2026
Contactez nous au 07 70 01 37 18
<http://1pcpourtousa7.free.fr> - 1pcpourtousa7@free.fr

Ateliers gratuits (sur inscription) financés par la ville de Sète et la région Occitanie.



ACTION RÉALISÉE EN PARTENARIAT AVEC LA MLIJ, AVEC LE SOUTIEN DE LA VILLE DE SÈTE, DU DÉPARTEMENT DE L'HÉRAULT, DE LA RÉGION OCCITANIE ET DE LA CAF.

Flyer Recto-Verso

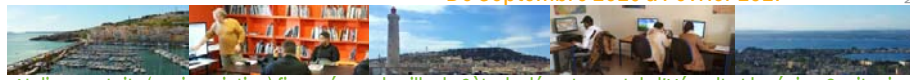
DES ATELIERS POUR TOUT PUBLIC EN INSERTION, DEMANDEURS D'EMPLOIS, 18-25 ANS ET RETRAITÉS SOUHAITANT S'ÉQUIPER D'UN PC.



**Vous n'avez pas d'ordinateur ?
Votre PC est trop lent ?
Vous avez besoin des bases de l'informatique ?**

Venez à nos ateliers, nous vous aiderons à utiliser et monter votre PC gratuitement en utilisant des solutions libres et éco-responsables.

De Septembre 2026 à Février 2027



Ateliers gratuits (sur inscription) financés par la ville de Sète, le département de l'Hérault et la région Occitanie.



ACTION RÉALISÉE EN PARTENARIAT AVEC LA MLIJ, AVEC LE SOUTIEN DE LA VILLE DE SÈTE, DU DÉPARTEMENT DE L'HÉRAULT, DE LA RÉGION OCCITANIE ET DE LA CAF.



Site Internet

<http://1pcpourtousa7.free.fr>



- Affiches et flyers seront déposés chez les commerçants, les structures partenaires et institutionnelles du QPV.
- Une page internet est en ligne : <http://1pcpourtousa7.free.fr>

Un PC pour Tous à 7

10 - Planification des actions - page 18

Préparation dès Septembre 2025 afin d'avoir du temps pour les subventions et les appels à projet.
3 promotions de 2 groupes : Septembre 2026 - Novembre 2026 - Janvier 2027.

Préparation Action - 2025 - 2026



Septembre 2025

Dépôts des Statuts de l'association «Un PC Pour Tous»

Constitution du bureau, mise en place d'une équipe de bénévole et d'une convention de «mutualisation de moyens» avec le partenaire.
Financeurs Contact et RV.
Veille sur les appels à projet.
Demandes de subventions et dépôts appel à Projet. Prospection Fondations.



Juin 2026

Intervenants

Mobilisation Bénévoles.
Recrutement salariés.



Août 2026

Mise en place logistique

Aménagement de la salle si besoin et vérification des accès internet.

Relance participants et si besoin recrutement : Première Promotion.



Mars-Août 2026

Début Collecte Matériel Informatique

Contact et RV



Juillet-Août 2026

Communication, Voir Tableau «Canaux de Communication»

- Recrutement et inscription des participants pour les 3 promotions

- Impression et Distribution Affiches+Flyers.
- Site + Réseaux Sociaux.
- Communiqué de Presse.

- Mailing + contact et RV partenaires.



Démarrage Action - 2026-2027 + Bilans, Retours

1

Septembre 2026

Début des Ateliers

- Première Promotion

2 groupes / séances par semaine sur 8 semaines

Du 02-09-2026 au 21-10-2026

3

Janvier 2027

Début des Ateliers

- Troisième Promotion

2 groupes / séances par semaine sur 8 semaines

Du 06-01-2027 au 24-02-2027



Avril 2027

Retour sur l'action

- Mail remerciement participants + envoi questionnaire.
- Mail remerciement partenaires + envoi bilan, évaluation et questionnaire.
- Mail remerciement financeurs + envoi bilan, évaluation et questionnaire, bilan.

Octobre 2026

Communication

Relance participants et si besoin recrutement : Seconde Promotion

2

Novembre 2026

Début des Ateliers

- Seconde Promotion

2 groupes / séances par semaine sur 8 semaines

Du 04-11-2026 au 23-12-2026

Mars 2027

Bilan de l'action

Compilation du nombre de participants, évaluations...

Communication

Communiqué de presse sur la fin et le bilan de l'action.

Mai-Août 2027

Bilan Final

- Analyse des retours questionnaires
- Ajustements de l'action.
- Rencontres Partenaires et Financeurs
- Retours action-participants à +6 mois.

11 - Évaluer l'impact de ses actions - page 19

C'est mettre en place des indicateurs permettant de mesurer des résultats, collecter et analyser les données quantitatives et qualitatives, et évaluer l'atteinte des objectifs fixés.

1. Qui ? Identifier les parties prenantes : Bénéficiaires, financeurs, partenaires, équipe.

2. Quoi ? Identifier les impacts

Ressources : Financements, formateurs et bénévoles, PC donnés.

Résultats attendus (court terme) : Nbre de bénéficiaires équipés/formés, Amélioration de l'autonomie numérique.

3. Combien ? Définir les indicateurs

Indicateurs quantitatifs : Nombre logiciels libres et PC installés, nombre de participants se déclarant autonomes.

Indicateurs qualitatifs : Satisfaction des bénéficiaires, nombre de participants devenus bénévoles ou aidants.

4. Comment ? Collecter les données

Méthodes de collecte : Questionnaires d'entrée et de sortie, fiches de suivi, Observations en ateliers, Entretiens, Statistiques sur PC distribué et participation.

5. Pourquoi ? Restituer et valoriser son impact

Formats de restitution : Rapport détaillé, Infographie, présentation aux partenaires et financeurs, communication web et réseaux sociaux.

Objectifs de valorisation : Pérenniser l'action, Sensibiliser au numérique responsable, renforcer la crédibilité auprès des financeurs, mobiliser de nouveaux partenaires.

Les réponses à ces 5 questions nous permettent de mieux mesurer l'impact de l'action et de l'ajuster si besoin.

Indicateurs clefs : Taux de remplissage, nombre de PC remis en état, autonomie des participants.

Méthodes d'évaluation : Questionnaires, auto-évaluations, quizz final, suivi et évaluations (début-fin).

Un PC pour Tous à 7

12 - Conclusion - page 19



Avec «Un PC pour Tous à 7» nous avons essayé de répondre plusieurs objectifs :

- Objectif principal :

- Lutter contre la fracture numérique en rendant l'équipement accessible aux plus défavorisés.

- Objectifs secondaires :

- Favoriser l'autonomie numérique en étant acteur de l'installation de son PC.
- Sensibiliser aux avantages des logiciels libres.
- Sensibiliser à l'impact écologique et réduire les déchets électroniques par le re-conditionné.



Cette action, outre la lutte contre la fracture numérique, est aussi pertinente de par les enjeux environnementaux (soulignés par la loi REEN).



L'obsolescence programmée liée à Windows 11 est aussi une bonne raison pour lancer cette action !

- En octobre 2025, Windows 10 deviendra un système d'exploitation «obsolète» sans mises à jour et patchs de sécurité.
- Seuls 34% des PC dans le monde accueillent Windows 11, les PC plus anciens n'étant pas compatibles.
- Si votre PC n'est pas compatible avec Windows 11, mieux vaut passer à Linux - ESET (<https://www.eset.com/fr/>).

Un PC pour Tous à 7

Support téléchargeable ici :

<http://laurent.gatto.free.fr/support.html>



<http://1pcpourtousa7.free.fr>



Merci pour votre participation

**et votre intérêt pour
«Un PC pour Tous à 7»**

;)