

## F044 Adaptation aux nouvelles pratiques dans les équipements publics

Réalisation

<b>Périmètre</b>
EPT Grand-Orly Seine Bièvre
<b>Exigence</b>
Exigence 3 : Anticiper les évolutions de vi(II)e
<b>Objectifs</b>
<p>La raréfaction des ressources publiques, la montée des enjeux environnementaux et l'évolution des pratiques appellent des mutations fortes dans la gestion et/ou la programmation des équipements publics, pour répondre au mieux aux besoins, et à l'augmentation du nombre d'habitants.</p> <p>Ces changements doivent être conduits en tenant compte de la place des usagers et en les faisant participer aux réflexions qui permettront ainsi une diversification des publics, des modes nouveaux d'actions et services proposés, la reconnaissance et la valorisation des individus.</p>
<b>Description de l'action</b>
<p>Les établissements publics s'engagent activement dans des démarches de participation, de co-construction, selon des modalités et des niveaux d'implication variés. Cette mutation des pratiques renouvelle les réflexions engagées autour des publics et des usages dans les équipements : ne plus seulement mettre les publics au centre du cercle mais créer les conditions pour les accompagner à dessiner ce cercle. Les moyens sont pour parvenir à cet objectif sont notamment : empowerment, co-construction, crowdsourcing, savoirs partagés (FabLab), participation démocratique via des débats sur des sujets de société.</p> <p>Plus précisément en médiathèque, les outils déployés et/ou à mobiliser sont par exemple : BiblioRemix, FabLab ou makerspace (partage de savoirs des savoirs professionnels (comptabilité, numérique), des savoirs naturels (langue maternelle), des savoirs manuels (le bricolage), design de service, co-construction de projets d'animation, dispositifs de participation citoyenne à la politique documentaire (acquisitions partagées), débats de société.</p> <p>Les ludothèques sont aussi impactées par ces nouvelles formes de dynamiques participatives : implication d'usagers bénévoles dans l'organisation d'animations régulières (soirées jeux), d'évènements d'envergure (Festivals, salons, Journée mondiale du jeu) ou dans la vie de la ludothèque.</p> <p>Enfin, en ce qui concerne le cinéma et le théâtre, les outils sont : création d'ambassadeurs, personnes relais auprès des publics, participant à la programmation et à la création d'événements.</p> <p>Les enjeux posés par ce sujet sont multiples : comment mieux faire participer les citoyens, les publics, notamment ceux éloignés des pratiques et lieux culturels ? Qui participe, comment et jusqu'où ? Comment emporter l'adhésion des habitants ? Que devient le professionnel avec la mise en place de ces nouvelles pratiques ? Comment répondre au mieux aux nouveaux besoins qui émergent de ces pratiques ? Quels partenariats développer ? Les réponses qui seront apportées au sein de chaque établissement seront adaptées à la particularité de chacun d'entre eux.</p>
<b>Pilotage</b>
<p>L'EPT Grand-Orly Seine Bièvre est lanceur de la réflexion avec les communes</p> <p>Compétences : EPT pour les équipements transférés, communes pour les équipements non transférés</p>
<b>Partenaires</b>
<p>Associations culturelles                  Direction régionale des affaires culturelles                  Région Ile-de-France                  Départements du Val-de-Marne et de l'Essonne                  Maisons de la jeunesse et de la culture - Centres sociaux                  Etablissements scolaires</p>

<b>Temporalité</b>
Court terme
<b>Action en lien</b>