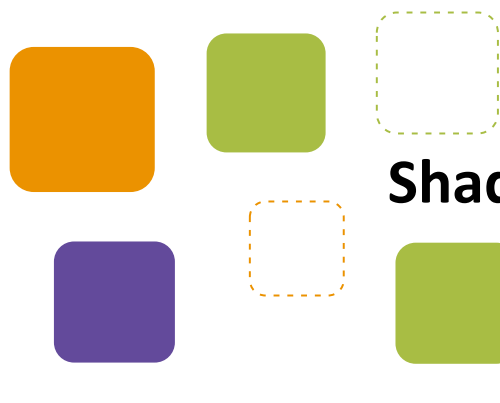




« *Fabriquer, Inventer, Partager : Hautepierre à l'heure du numérique !* »



Shadok, fabrique du numérique

NOTE DE RESTITUTION FINALE DU PORTEUR DE PROJET

Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports

Direction de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative
Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire

Mission d'animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse
95, avenue de France – 75650 Paris CEDEX 13
www.experimentation.jeunes.gouv.fr





FICHE SYNTHÉTIQUE DU PROJET

THÉMATIQUE : Pratiques numériques des jeunes Numéro du projet : APEP_331
LE DISPOSITIF EXPERIMENTÉ
Titre : Fabriquer, Inventer, Partager : Hautepierre à l'heure du numérique !
Objectifs initiaux : Objectif 1 : Sensibiliser et transmettre des compétences d'expression et de fabrication numérique aux jeunes de Hautepierre à travers un programme d'action annuel en partenariat avec le maillage d'acteurs présents sur le territoire Objectif 2 : Faire découvrir les différentes sphères d'application du numérique (milieu entrepreneurial, artistique et culturel et industries créatives) ainsi que la diversité d'outils numériques (FabLab, studio son/vidéo...) Objectif 3 : Aboutir à des supports / médias/ outils favorisant une participation autonome, d'expression critique et créative des jeunes. Les partenaires du projet (collège Truffaut et réseau des Médiathèques) s'appuieront également sur ces supports pérennes et mutualisés pour poursuivre les actions autour d'un outil commun. Autres : Accompagner l'émergence d'un réseau de médiation numérique au travers de la sensibilisation des acteurs d'éducation populaires aux enjeux du numérique à l'échelle du territoire de Strasbourg (reproductibilité dans d'autres quartiers).

Public(s) cible(s) :

14 à 25 ans issus du quartier prioritaire de la Ville (QPV) de Strasbourg-Hautepierre.

La majorité des actions touchent la tranche d'âge visée des 14 à 25 ans issus du quartier prioritaire de la Ville (QPV) de Strasbourg-Hautepierre.

Près de la moitié des actions (visites, ateliers, rencontres), se sont déroulées avec un public dit « captif », au sein d'établissements scolaires, au Shadok, fabrique du numérique, à la Médiathèque de Hautepierre.

Dans le volume 2 du projet, bon nombre d'actions ont également pris place avec des publics « non-captifs » au sein du nouveau complexe regroupant Le Ricochet, espace jeunes du CSC Le Galet inauguré à l'automne 2015 et dans l'espace public.

Globalement, sur la période de clôture du projet, on note une progression vis à vis de l'adhésion au projet. Bien que le nombre de jeunes touchés soit moins impressionnant que sur la première période, l'engouement est nettement plus palpable et le suivi sur des actions régulières est efficient, notamment avec des 20-25 ans qui n'étaient que peu touchés auparavant.

En effet, près de 200 jeunes de 14 à 25 ans ont bénéficié d'actions se déroulant sur plusieurs sessions.

Descriptif synthétique du dispositif expérimenté :

« Fabriquer, Inventer, Partager : Hautepierre à l'heure du numérique! » (FIP) est un programme d'actions dédiées à la montée en compétences numériques des jeunes à travers leur expression citoyenne, la découverte de nouveaux outils et l'expression artistique sur le territoire de Hautepierre.

Le projet a été initié par le Shadok, et co-écrit avec les associations Horizome et AV.lab. En 2015 et 2016, près d'une centaine d'actions (ateliers, visites et rencontres) ont été mise en place en lien avec les métiers du numérique par le biais de : l'axe fabrication - l'axe imaginaires numériques - et l'axe médias de jeunes.

Initié en mars 2015, ce projet s'est poursuivi jusque fin mars 2017 et s'est clôturé par un temps fort de bilan et de valorisation sous la forme d'une exposition visible au Shadok du 10 février au 18 mars 2017.

Territoire(s) d'expérimentation :

La démarche expérimentale proposée dans le cadre du FEJ cible plus particulièrement le quartier de HautePierre.

Au terme des deux ans d'expérimentation nous entendons aboutir à un dispositif solide reconductible sur l'ensemble du territoire strasbourgeois.

HautePierre :

La ZUS (ZFU) de HautePierre compte 13 862 habitants, dont près de 40% ont moins de 20 ans. C'est un des quartiers les plus jeunes d'Europe. HautePierre se compose de logements sociaux à hauteur de 78%. Le périmètre présenté prend en compte une partie du quartier des Poteries.

En 2004, l'ANPE a recensé 1 137 DEFM de catégorie 1, soit un ratio de chômage de 19,5%.

Les DEFM de la ZUS représente 18,5% des DEFM des ZUS bas-rhinoises, alors que le poids de la population n'est que de 16,7%. La part des ménages imposés sur le revenu, en 2001, n'est que de 38,8%. Plus de 5 400 personnes vivent sous le seuil de bas revenus en 2004, soit 39% de la population de la ZUS et 2 140 habitants sont couverts par le RMI, soit 15%.

Pour l'année scolaire 2003-2004, l'Education Nationale a comptabilisé une proportion d'élèves ayant deux ans de retard ou plus en 6ème et en 3ème supérieure à celle de la commune de Strasbourg. La proportion d'élèves défavorisés atteint 75% pour la ZUS. La part d'étrangers au collège est particulièrement élevée (29,3%) par rapport à la commune de référence (18,5%). Les collèges Erasme et Truffaut, classés en ZEP, ont été identifiés par l'Inspection Académique, au titre de l'année 2004-2005, parmi les 20 collèges présentant les indices de difficultés les plus marqués.

L'implantation des équipements et services de proximité montre un fort différentiel par rapport au territoire de référence du Contrat de Ville. Ce dernier présente en effet un taux de commerces et services de 10,3 pour 1 000 habitants alors que la ZUS de HautePierre n'est qu'à 0,43.

Ce quartier fait l'objet d'un plan « 25 quartiers » initié en janvier 2004 par le Ministre d'Etat, Ministre de l'Intérieur.

Valeur ajoutée du dispositif expérimenté :

Le point fort indéniable du projet réside dans la création du maillage territorial entre acteurs de terrain et institutions. À terme, nous pouvons véritablement parler de réseau de médiation numérique à développer.

Les parties prenantes ont apprécié la dynamique de travail collaborative dès l'écriture du projet. Outre la montée en compétence des jeunes, on note également une appropriation des ressources numériques par les partenaires respectifs.

Le fonctionnement du comité de pilotage mixant à la fois partenaires de terrain et financeurs a facilité les prises de décisions et les engagements relatifs au projet global.

Fin 2015, les étudiants du Master CFT (Conception, Formation, Technologie) de la Faculté de Sciences de l'Éducation de l'Université de Strasbourg, ont rejoint le projet pour en évaluer le versant pédagogique.

Le rapport fourni, permet une capitalisation (analyse des méthodes testées, ajustements des approches pédagogiques, appropriations par d'autres structures, ...)

Ceci nous permettra d'aboutir à d'autres formats reconductibles dans d'autres contextes.

Ce suivi pédagogique, ainsi que le suivi sociologique mené par Sandrine Bubendorff nous permettent, tout au long de la mise en place du projet, d'avoir des retours qualitatifs.

Partenaires techniques opérationnels :

(1) Partenaires initialement visés dans la convention : AVLAB, Horizome, les Médiathèques, le Centre social le Galet, Pépinière d'entreprises de HautePierre

(2) Partenaires effectifs de l'expérimentation : AVLAB, Horizome, les Médiathèques, le Centre

social le Galet, Pépinière d'entreprises de Hautepierre, PJJ, Fondation Orange, Collège Erasme, Collège Truffaut, Jeep de Hautepierre, Association Table et Culture, Mission Locale pour l'Emploi, collectifs MMM et Hackstub, Association Répliques, Union des Industries et Métiers de la Métallurgie Alsace.

Partenaires financiers (avec montants):

Fond d'expérimentation pour la Jeunesse : 50 500€ (40 500€ ont été versés au 31/12/2016)

Durée de l'expérimentation :

(1) Durée initiale : 17 mois.

(2) Durée effective : 24 mois.

LE PORTEUR DU PROJET

Nom de la structure : Shadok, fabrique du numérique

Type de structure : établissement géré en régie directe par la Ville de Strasbourg (collectivité territoriale)

L'ÉVALUATEUR DU PROJET/ DU PROGRAMME

Nom de la structure : LA CRITIC

Type de structure : structure privée missionnée par le FEJ



PLAN DE LA NOTE DE RESTITUTION

SOMMAIRE

I.	Rappel des objectifs et du public visé par l'expérimentation.....	7
A.	Objectifs de l'expérimentation	7
B.	Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation	8
1.	Public visé	8
2.	Bénéficiaires directs	8
3.	Bénéficiaires indirects	9
II.	Déroulement de l'expérimentation	9
A.	Actions mises en œuvre	9
B.	Partenariats	13
1.	Partenaires opérationnels	14
2.	Partenaires financiers	14
C.	Pilotage de l'expérimentation	14
D.	Difficultés rencontrées	15
III.	Enseignements généraux de l'expérimentation	15
A.	Modélisation du dispositif expérimenté	15
B.	Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif	15
1.	Public visé	15
2.	Actions menées dans le cadre du dispositif	16
3.	Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance	16
4.	Impacts sur la structure	16

Introduction

Ce projet a été financé par le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse dans le cadre de l'appel à projet APEP lancé en mars 2014 par le Ministère chargé de la ville, de la jeunesse et des sports.

Le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse est destiné à favoriser la réussite scolaire des élèves et améliorer l'insertion sociale et professionnelle des jeunes de moins de vingt-cinq ans. Il a pour ambition de tester de nouvelles politiques de jeunesse grâce à la méthodologie de l'expérimentation sociale. A cette fin, il impulse et soutient des initiatives innovantes, sur différents territoires et selon des modalités variables et rigoureusement évaluées. Les conclusions des évaluations externes guideront les réflexions nationales et locales sur de possibles généralisations ou extensions de dispositifs à d'autres territoires.

Le contenu de cette note n'engage que ses auteurs, et ne saurait en aucun cas engager le Ministère.

Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports
Direction de la Jeunesse, de l'Éducation populaire et de la Vie associative
Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire
Mission d'animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse
95, avenue de France – 75650 Paris CEDEX 13

Pour plus d'informations sur l'évaluation du projet, vous pouvez consulter le rapport d'évaluation remis au Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse par l'évaluateur du projet sur le site www.experimentation.jeunes.gouv.fr

I. Rappel des objectifs et du public visé par l'expérimentation

A. Objectifs de l'expérimentation

La révolution numérique se caractérise notamment par la transformation technique de la cité à la condition que ses usagers puissent accéder à la pratique de ces nouveaux outils technologiques. Comme Bernard Stiegler a pu le noter, "les technologies sont à la fois remède et poison". Selon l'usage que l'on en fait, les techniques et les technologies peuvent soit créer de la valeur (sociale, démocratique, citoyenne), soit en détruire. Le rôle des acteurs publics est alors de contribuer à ce qu'elles en créent plus qu'elles n'en détruisent.

La question du numérique sur le territoire Strasbourgeois cristallise clairement les enjeux de fracture numérique.

L'absence d'Espace Culture Multimédia (ECM) dans un premier temps, puis d'Espace Public Numérique (EPN) a creusé le fossé tant au niveau de l'accès que des usages des habitants aux outils numériques. Elsau, Meinau, Neuhof, HautePierre sont des exemples de quartiers prioritaires dans lesquels l'impact de cette fracture est palpable. Depuis 2010 la Ville et Eurométropole de Strasbourg mènent conjointement une politique en faveur du numérique ayant pour but d'accompagner les habitants dans leurs usages des nouvelles technologies.

L'ouverture du Shadok, fabrique du Numérique et le déploiement d'espaces de médiation numérique au sein des médiathèques en est un exemple.

Les efforts à mener en direction des jeunes en matière de pratiques numériques sont au cœur de la démarche du Shadok. Cet établissement en régie directe porté par la Ville de Strasbourg est dédié à l'expérimentation, à la création et aux cultures numériques ; c'est un lieu nouveau où petits et grands, curieux et connaisseurs, peuvent découvrir et tester par eux-mêmes les multiples usages du numérique, dans toutes ses dimensions artistiques, culturelles, économiques, sociales...

Pourquoi Hautepierre ?

Quartier prioritaire de la politique de la ville, le quartier Hautepierre se caractérise par sa forte proportion de jeunes, un véritable enjeu d'insertion professionnel et de désenclavement. Le Shadok est partenaire de l'association Horizome qui opère depuis 2009 sur ce territoire. Cette association a su fédérer les habitants du quartier autour de son action. Aujourd'hui certains d'entre eux souhaitent s'investir à leur tour dans le développement de leur quartier et sont associés à notre projet. L'ouverture culturelle, la montée en compétences et l'expression citoyenne sont à ce titre au cœur du programme d'action que nous proposons.

De même, le projet FIP entend favoriser la mobilité des jeunes de ce quartier vers le centre-ville, mais également à la découverte de lieux divers d'Alsace et des villes avoisinantes (Belfort et Karlsruhe).

Les acteurs d'éducation populaires du territoire et le réseau des médiathèques sont également associés à notre démarche dans un but commun de développer une offre mutualisée et pérenne d'ateliers d'accompagnement des jeunes aux pratiques numériques.

Objectif 1 :

Sensibiliser et transmettre des compétences d'expression et de fabrication numérique aux jeunes de Hautepierre à travers un programme d'action annuel en partenariat avec le maillage d'acteurs présents sur le territoire

Objectif 2 :

Faire découvrir les différentes sphères d'application du numérique (milieu entrepreneurial, artistique et culturel et industries créatives) ainsi que la diversité d'outils numériques (FabLab, studio son/vidéo...)

Objectif 3 :

Aboutir à des supports / médias/ outils favorisant une participation autonome, d'expression critique et créative des jeunes. Les partenaires du projet (collège Truffaut et réseau des Médiathèques) s'appuieront également sur ces supports pérennes et mutualisés pour poursuivre les actions autour d'un outil commun.

Autres :

Accompagner l'émergence d'un réseau de médiation numérique au travers de la sensibilisation des acteurs d'éducation populaires aux enjeux du numérique à l'échelle du territoire de Strasbourg (reproductibilité dans d'autres quartiers)

B. Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation (analyse quantitative et qualitative)

1. Public visé

14 à 25 ans (à partir de la troisième : enjeu initiation et sensibilisation, en vue d'une facilitation vers l'insertion professionnelle)

- Sélection par les structures partenaires (médiathèque, CSC Le Galet, Collèges Truffaut et Érasme)
- Public non captif repéré par les structures d'accompagnement (Jeep et Mission Locale)
- Public non captif rencontré lors des dispositifs mobiles dans l'espace public (Fablab mobile, workshop D.A.O./construction place Érasme)

2. Bénéficiaires directs

- a) Statistiques descriptives

CF. annexe 1

b) Analyse qualitative

Sur l'ensemble des participants, près de 200 jeunes ont pu prendre part à diverses actions sur la durée, et ainsi bénéficier d'une montée en compétence efficiente dans un domaine spécifique (création de jeu vidéo, radio, écriture et réalisation filmique, beatmaking,...)

3. *Bénéficiaires indirects*

Enfants et adultes ont également bénéficié du programme d'actions FIP, ainsi que les professeurs, documentalistes et professionnels des structures partenaires avec lesquels nous avons travaillé.

L'exposition de valorisation finale relative au projet global FIP a été pensée et scénographiée dans le but de toucher, outre les publics visés par les actions dédiées aux jeunes, les professionnels du secteur de l'éducation et de la culture intéressés par une démarche de médiation numérique collaborative sur un territoire.

On note ainsi un vif intérêt de la part d'agents de la collectivité (Direction de la Culture de la Ville de Strasbourg), de personnes travaillant au Rectorat (DAAC), de professionnels issus de la Préfecture ou encore de professionnels évoluant dans le milieu associatif de l'éducation populaire et de l'éducation aux médias, d'enseignants du primaire et du secondaire, ...

Ces temps de valorisation ont permis de constituer un fichier de contacts et une base de réseau qui seront exploités dans nos futurs projets.

II. Déroulement de l'expérimentation

A. Actions mises en œuvre

Plus d'une centaine d'actions programmée sur les 24 mois d'expérimentation organisées autour de 3 axes : Fabriquer (F), Inventer (I), Partager (P)

Le calendrier :

Mars 2014

- Co-écriture du projet avec les acteurs de terrain de Haute-pierre

Novembre 2014

- 25 : ACTION DE LIAISON : COPIL 1 : réunion avec partenaires autour du projet FIP

Tous les jeudis soirs de septembre 2015 à juin 2016 :

- atelier création de jeu vidéo à l'espace jeunes Le Ricochet, CSC Le Galet, (I)

Tous les lundis soirs de novembre 2015 à juin 2016 :

- atelier initiation radio à l'espace jeunes Le Ricochet, CSC le Galet (P)

Mars 2015

- 10 : Tournage d'un documentaire au Collège Truffaut (P)
- 13 : ACTION DE LIAISON : rencontre entre intervenants
- 17 : Tournage d'un documentaire au Collège Truffaut (P)
- 25 : visite de l'exposition Cités végétales de Luc Schuiten au Shadok avec le CSC le Galet (I)
- 25 : Expérience SONar sur la place Jean Giono de Hautepierre (I)
- 27 : Présentation du métier de journaliste à l'ère du numérique au collège Truffaut (P)
- 27 : Atelier création de signalétique avec le fablab mobile au collège Érasme (F)
- 27 : Rencontre avec la startup Alsanium au collège Truffaut (F)
- 31 : visite de l'entreprise Kuhn à Saverne (F)

Avril 2015

- 2 : Présentation du métier de journaliste à l'ère du numérique au collège Érasme (P)
- 16 : visite de l'exposition Cités végétales de Luc Schuiten au Shadok avec le Collège Érasme (I)
- 17 : Présentation du métier de journaliste à l'ère du numérique au CSC Le Galet (P)
- 23 : Expérience SONar sur la place Jean Giono de Hautepierre (I)
- 26 : visite de l'exposition Cités végétales de Luc Schuiten au Shadok avec le Collège Truffaut (I)
- 26 : Performance-goûter de Marcel Li Antunez Roca au théâtre de Hautepierre en préfiguration de sa résidence (I)
- 27, 29 et 30 : atelier AVATARS 3D au collège Érasme (I)

Mai 2015

- 29 : initiation aux outils du fablab mobile au festival Voix publiques de l'association HORIZOME dans l'espace public (F)
- 29 : visite de l'exposition Cités végétales de Luc Schuiten au Shadok avec le Collège Érasme (I)

Juin 2015

- 6 : initiation aux outils du fablab mobile dans le cadre de la fête du quartier organisée par le CSC Le Galet (F)
- 9 : expérience SONar dans l'espace public avec la JEEP (I)
- 11 : Rencontre avec la startup Studio Pixmix au collège Truffaut (F)
- 18 : ACTION DE LIAISON : COPIL 2 inter-partenaires au Shadok

Juillet 2015

- 6 : Stick me up avec le fablab mobile dans le cadre de l'événement « tournée des mailles » sur le quartier (F)
- 13 : Brush-bot avec le fablab mobile dans l'espace public de Hautepierre (F)
- du 13 au 20 : atelier construction de décors et de costumes pour la création ALSAXY de Marcel Li Antunez Roca (artiste en résidence à Hautepierre) à la Pépinière d'Entreprises de Hautepierre et au Terrain de Jeux et d'Aventures (F)
- 20 juillet au 8 août : Tournage de la pièce interactive ALSAXY de Marcel Li Antunez Roca au sein du quartier (défilé dans tout le quartier, bataille géante de farine sur une place, gymnase Brigitte, ...) (I)

Août 2015

- 20 juillet au 8 août : Tournage de la pièce interactive ALSAXY de Marcel Li Antunez Roca au sein du quartier (défilé dans tout le quartier, bataille géante de farine sur une place, gymnase Brigitte, ...) (I)

Septembre 2015

- 23 : visite de la fabrique Les Bois du Ried avec le CSC Le Galet à Auenheim, 40 km de Strasbourg (F)
- 30 : Stick ton blaze au fablab du Shadok (F)

Octobre 2015

- 20 : Expérience SONar à la Médiathèque de HautePierre (I)
- 21 et 22 : initiation à l'ARDUINO (fabrique ton petit robot) à la Médiathèque de HautePierre (F)
- 22 : Vernissage de l'exposition ALSAXY / Fabriquer, Inventer, Partager (volume 1) au Shadok, fabrique du numérique (I)
- 30 : visite commentée de l'exposition ALSAXY / Fabriquer, Inventer, Partager (volume 1) avec le CSC de HautePierre (I)

Novembre 2015

- 2 : visite commentée de l'exposition ALSAXY / Fabriquer, Inventer, Partager (volume 1) avec le Collège Érasme (I)
- 5 : visite commentée de l'exposition ALSAXY / Fabriquer, Inventer, Partager (volume 1) avec le Collège Truffaut (I)
- 26 : scan ta face au fablab du Shadok (F)
- 26 : ACTION DE LIAISON : journée d'études inter-partenaires sur la médiation numérique en présence de L'Office (Marseille) et d'ANIS (Lille) également financés par le FEJ.

Décembre 2015

- 10 : Imprime ton portrait au fablab du Shadok (F)
- 16 : Imprime ton objet au fablab du Shadok (F)

Janvier 2016

- 14 : Fabrik ton enceinte au fab lab du Shadok (F)
- 14 : pré-stage création de film documentaire au collège Truffaut (P)
- 17 : Finissage de l'exposition de Marcel Li antunez Roca au Shadok (I)
- 20 : Scan ta face à la médiathèque de hautePierre (F)
- 21 : Fabrik ton enceinte au fab lab du Shadok (F)
- 27 : Fabrik ton enceinte au fab lab du Shadok (F)
- 28 : Fabrik ton enceinte au fab lab du Shadok (F)

Février 2016

- ACTION DE LIAISON : rencontres entres intervenants, Masters CFT et sociologue
- 4 : pré-stage création de film documentaire au collège Truffaut (P)
- 11 : Scan ta face au fab lab du shadok (F)
- 20 : ACTION DE LIAISON : Journée de sensibilisation sur les images et la publicité au Shadok par les Céméa (P)
- 24 : Imprime ton portrait au fab lab du Shadok (F)

Mars 2016

- 1 : Présentation du métier de journaliste à l'ère du numérique au collège Érasme (P)

- 9 : Formation radio à Horizome (P)
- 10 : Fabrik ta lampe au fab lab du shadok (F)
- 16 : Expérience Sonar à la médiathèque de Hautepierre (I)
- 23 : formation radio à Horizome (P)
- 24 : Atelier création de la signalétique du collège au collège Érasme (F)
- 24 : Fabrik ta lampe au fab lab du Shadok (F)
- 29 : Présentation du métier de journaliste à l'ère du numérique au collège Truffaut (P)
- 30 : formation radio à Horizome (P)
- 31 : Atelier création de la signalétique du collège au fab lab du Shadok (F)

Avril 2016

- du 5 au 8 : Stage de réalisation de film documentaire à la médiathèque de Hautepierre (P)
- 9 : Enregistrement en studio au Shadok (P)
- du 9 au 16 : Stage de réalisation de film documentaire à la médiathèque de Hautepierre (P)
- 21 : Fabrik ta couverture de carnet au fab lab du Shadok (F)

Mai 2016

- 7, 12, 19 et 21 : Atelier éditorialisation, création d'un e-journal scientifique (P)
- 7 : Enregistrement en studio au Shadok (P)
- 12 : Fabrik ton tabouret au fab lab du Shadok (F)
- 19 : Fabrik ton tabouret au fab lab du Shadok (F)
- 19 : live radio dans le cadre du festival voix publiques à Hautepierre (P)
- 20 : live radio dans le cadre du festival voix publiques à Hautepierre (P)
- 21 : live radio dans le cadre du festival voix publiques à Hautepierre (P)
- 28 : Enregistrement en studio au Shadok (P)

Juin 2016

- 2 : Impression 3d au fab lab du Shadok (F)
- 4 : fête de quartier de Hautepierre (live radio + projection du film documentaire réalisé par les jeunes) (P)
- 4 : Enregistrement en studio au Shadok (P)
- 11 : Enregistrement en studio au Shadok (P)
- 16 : Impression 3d au fab lab du Shadok (F)
- 22 : Atelier de création de serious game à la médiathèque de Hautepierre (I)
- 25 : Atelier de création de serious game à la médiathèque de Hautepierre (suite) (I)
- 29 : Atelier de création de serious game à la médiathèque de Hautepierre (suite) (I)

Juillet 2016

- 2 : Atelier de création de serious game à la médiathèque de Hautepierre (I)
- 9 : Enregistrement en studio au Shadok (P)
- 16 : Enregistrement en studio au Shadok (suite) (P)
- 23 : Enregistrement en studio au Shadok (suite) (P)
- 30 : Enregistrement en studio au Shadok (suite) (P)

Septembre 2016

- 3 : Enregistrement en studio au Shadok (suite) (P)
- 10 : Enregistrement en studio au Shadok (suite) (P)

- 29 : ACTION DE LIAISON : COPIL 3 inter-partenaires au Shadok

Octobre 2016

Semaine du 10 octobre amorce du travail de co-réalisation d'un clip pour un titre enregistré au studio du Shadok (écriture, utilisation go-pro) (P)

Novembre 2016

- 2 : Enregistrement en studio (suite) (P)

- 5 : Enregistrement en studio (suite) (P)

Décembre 2016

- 3 : Enregistrement en studio au Shadok (fin) (P)

- 8 : E-journal et écriture au Collège Érasme (P)

- 9 : radio caddie (dispositif radio hors-les-murs) sur le quartier (P)

- 12, 13, 14, 15 et 16 : initiation à la robotique au collège Érasme (F)

- 16 : Rencontre avec des entrepreneurs du numérique au Ricochet dans le cadre d'un repair café smartphone – apprendre à réparer son smartphone (F)

- 16 : radio caddie (dispositif radio hors-les-murs) sur le quartier (P)

Janvier 2017

- 24 : co-réalisation d'un clip pour un titre enregistré au studio du Shadok (P)

- 24 : Mixage et mastering en studio au Shadok (P)

Février 2017

- 8, 9 et 10 : Mixage final et répétitions scéniques concert rap (P)

Février 2017

- du 10/2 au 18-3 : Exposition finale de valorisation-restitution du projet événement vernissage avec jeunes ayant enregistré en studio « concert » au Shadok et live radio avec l'association Horizome.

- visites de l'exposition Fabriquer, Inventer, Partager au Shadok avec le collège Érasme et Truffaut

Mars 2017

- 20, 21, 22 et 23 : Présentation du métier de journaliste à l'ère du numérique et atelier d'écriture d'articles/e-journal au collège Truffaut (P)

- 18 et 19 : stage initiation à Ableton Live pour la production Hip Hop (beatmaking) (I)

- 25 et 26 : stage initiation à Ableton Live pour la production Hip Hop (beatmaking) (I)

- du 10/2 au 18-3 : Exposition finale de valorisation-restitution du projet, événement vernissage avec jeunes ayant enregistré en studio « concert » au Shadok et live radio avec l'association Horizome.

- visites de l'exposition Fabriquer, Inventer, Partager au Shadok avec le collège Érasme et Truffaut

B. Partenariats

1. Partenaires opérationnels

Nom de la structure partenaire	Type de structure partenaire	Rôle dans l'expérimentation
Horizome	association	co-écriture
AV.lab	association	co-écriture
Mission Locale Pour l'Emploi	Structure publique	partenaire opérationnel
Centre Socio-Culturel le Galet	association	partenaire opérationnel
Collège Érasme	Structure publique	partenaire opérationnel
Collège Truffaut	Structure publique	partenaire opérationnel
Pépinière d'entreprises de Haute-pierre	Structure privée	partenaire opérationnel
Médiathèque	Structure publique	partenaire opérationnel
Table et Culture	association	partenaire opérationnel
PJJ	Structure publique	partenaire opérationnel
EPIDE		partenaire opérationnel
JEEP	association	partenaire opérationnel
CEMEA	association	sensibilisation médias
Master CFT	Université de Strasbourg	suivi pédagogique

2. Partenaires financiers

Financements	Part de ces financements dans le budget total de l'expérimentation (hors évaluation) en %
Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse	50 500€ (40 500€ versés au 31/12/2016)
Autofinancement (Shadok/Ville de Strasbourg)	117 042, 08 €

C. Pilotage de l'expérimentation

Deux comités distincts, complémentaires et imbriqués, ont été constitués : un comité de décision et un comité de suivi de projet.

Le comité de pilotage comprend un référent pour chaque structure partenaire de territoire ainsi que certains financeurs (cadre du CUCS : Ville de Strasbourg et DRAC) et les intervenants intéressés.

Le comité des intervenants a permis de discuter collectivement des enjeux du programme global FIP pour construire une étude partagée de suivi de projet. Il est proposé par l'entrée de la recherche et mené par une chercheuse en sociologie associée à une doctorale en design dans le sens d'un suivi scientifique réflexif.

D. Difficultés rencontrées

- Les calendriers respectifs des différentes structures prenant part au projet ainsi que les changements de Direction ou de personnels de certains partenaires ont légèrement retardé la planification d'actions.

- Pour pallier à ces difficultés, des réunions spécifiques ont été organisées (interventions en comité pédagogique au collège, réunions d'échanges et de planification démultipliées, ...) afin de pérenniser les partenariats établis et de permettre une meilleure appropriation des enjeux, des objectifs et des déploiements potentiels de notre programme d'actions.

- Sur certaines actions, notamment celles dépassant la sensibilisation, il a été plus complexe de trouver un public dès le début des ateliers hebdomadaires orientés « formation » (création de jeu vidéo et radio). Grâce aux structures partenaires, et à la présence sur le terrain de l'association Horizome (relai), un groupe de participants assidus a finalement été constitué et s'est emparé des projets avec enthousiasme, relevant le défi technique et dépassant le caractère de « libre adhésion au projet » en venant toutes les semaines aux ateliers.

III. Enseignements généraux de l'expérimentation

A. Modélisation du dispositif expérimenté

./.

B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif

1. Public visé

Notre journée d'études, impliquant partenaires directs du projet - et autres porteurs de projets FEJ - nos comités de pilotage, et nos suivis sociologiques et pédagogiques nous ont poussé à nous interroger sur la déterritorialisation et le décloisonnement du FIP.

Initialement orienté vers les jeunes de 14 à 25 ans du territoire de HautePierre, le projet a en effet touché d'autres publics (adultes et enfants, parfois d'autres quartiers).

L'agilité et l'adaptabilité sont au cœur des enseignements que nous avons retenus. La méthode de travail par communautés d'intérêts, et de compétences ainsi que l'apprentissage de pair à pair ont également donné de vrais résultats.

Un motus operandi différent serait viable ; en gardant un travail de médiation de fond, un suivi efficace et une écoute en lien avec les territoires prioritaires tel le quartier de HautePierre, il est en effet possible d'imaginer des programmes d'actions ouverts à tous.

2. Actions menées dans le cadre du dispositif

La plupart des actions ayant pris forme au cours de l'expérimentation témoignent d'une appropriation par les structures et par les jeunes. Certaines, directement impulsées par les jeunes, témoignent d'une écoute et de capacitation exemplaire.

L'exposition de restitution finale et la soirée de vernissage nous montrent que le dispositif global a été reçu de manière très positive par l'ensemble des parties prenantes.

Outre les plus de 100 actions par et pour les jeunes, cette exposition a également été l'occasion de produire du sens sur la question de la médiation numérique et du territoire. Les acteurs culturels du Grand Est, le Rectorat, les équipes d'éducation populaire, le personnel de la Direction de la Culture, se sont en effet montrés vivement intéressés par la démarche FIP ainsi que par sa monstration sous la forme d'une exposition-laboratoire ouvert. Nous avons volontairement mis à disposition toutes nos données et les avons scénographiées de manière lisible, pour favoriser une montée en compétence sur la question de la médiation numérique.

De manière plus générale, les clés de réussites des actions ont reposé sur le ludisme, la formulation des objectifs de compétences liés à chaque action et l'attractivité des outils utilisés (les outils du FabLab par exemple).

3. Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance

Globalement, le lancement de ce réseau de médiation numérique a fonctionné et les personnes ayant pris part au projet sont volontaires pour continuer à travailler ensemble à plus grande échelle dans une optique de bien commun. L'animation de ce réseau est centrale et le Shadok joue ce rôle. L'association AVLAB poursuit d'ores-et-déjà de nouvelles actions à la Meinau, à Ostwald et à Wagen en lien avec la mission locale, avec le soutien de la Région et de la fondation Orange. Horizome pour ses actions autour des jeux vidéo et de la Radio afin de pérenniser ce média de quartier. Nous retiendrons l'engagement et la construction d'un langage commun comme clés de réussites de ces collaborations.

4. Impacts sur la structure

Les impacts sur le « Shadok, fabrique du numérique » ont été multiples :

- positionnement en tant que moteur sur le territoire en matière de médiation numérique, en tant que lieu-outil et ressources pour les acteurs locaux animant un réseau dédié à la médiation numérique
- participation et appropriation du lieu par de nouveaux publics, dits « empêchés »
- meilleure compréhension des enjeux de l'éducation nationale et populaire pour la structure
- collaborations multiples avec des acteurs transdisciplinaires

Conclusion

Ces 24 mois d'expérimentation ont permis la mise en place d'un réseau d'acteurs fortement impliqués, et satisfaits de contribuer à un projet commun. Des ponts entre structures, auparavant non partenaires, ont généré de nouvelles dynamiques sur le territoire de Haute-pierre et esquissent des actions sur les années à venir autour de l'insertion professionnelle par le numérique. Au-delà du territoire de Haute-pierre, l'ensemble des partenaires impliqués a émis la volonté de poursuivre ; certains ont d'ailleurs pris les devants en programmant des actions avec des partenaires du réseau et en cherchant les ressources pour y parvenir.

Cette expérimentation marque le démarrage d'une démarche plus large en faveur de la médiation numérique sur le territoire ; d'autres projets pourront émaner de groupes de travail en cours. Ceux-ci projettent de poursuivre sur Hautepierre pour et avec les jeunes, mais également d'élargir les territoires et les publics à d'autres quartiers de Strasbourg.

Annexes obligatoires à joindre au fichier :

- **Tableau 1 sur les publics**
- **Tableau 2 sur les actions**
- **Tableau 3 sur les outils**

Restitution du porteur de projet
Annexe 1 - Public visé par l'expérimentation
Nombre et caractéristiques des bénéficiaires et territoire d'intervention

Numéro du projet	APEP 331		Nom de la structure porteuse de projet Ville de Strasbourg, Shadok		
	Bénéficiaires entrés l'année 1	Bénéficiaires entrés l'année 2	Bénéficiaires entrés l'année 3	Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation	Bénéficiaires ayant abandonnés ou ayant été exclus en cours de dispositif
Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action					
Jeunes	595	391	632	1618	63
Adultes	42	44	505	591	0
Nombre total de bénéficiaires	637	435	1137	2209	

Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation

Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif, par caractéristiques	
1. Jeunes	
Âge	
Moins de 6 ans	76
6-10 ans	168
10-16 ans	880
16-18 ans	242
18-25 ans	235
Autres : 25-30 ans	17
Autres : (préciser)	
Situation	
Elèves en pré-élémentaire	76
Elèves en élémentaire	255
Collégiens	642
Lycéens en LEGT	104
Lycéens en lycée professionnel	91
Jeunes apprentis en CFA	47
Étudiants du supérieur	37
Demandeurs d'emploi	112
Actifs occupés	37
Autres : jeunes dispositif "perdus de vue" et hors circuit	49
Autres : situation non connue	168
Niveau de formation	
Infra V	565
Niveau V	427
Niveau IV	126
Niveau III	202
Niveau II	54
Niveau I	76
Sexe	
Filles	715
Garçons	903
2. Adultes	
Qualité	
Parents	34
Enseignants	12
Conseillers d'orientation-psychologues	0
Conseillers principaux d'éducation	2
Conseillers d'insertion professionnelle	0
Animateurs	8
Éducateurs spécialisés	17
Autres : Publics professionnels de la culture/numérique/médiation	65
Autres : Publics divers (familles, adultes intéressés par la démarche, ...)	367

Réalisation

Autre information concernant les bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif	
1. Les jeunes bénéficiaires sont-ils inscrits et suivis par la mission locale (ML) ?	
Oui, tous les bénéficiaires directs sont inscrits et suivis par la ML	Oui, une partie des bénéficiaires directs est inscrite et suivie par la ML
Oui, une partie des bénéficiaires directs est inscrite et suivie par la ML	
Non, aucun bénéficiaire direct n'est inscrit et suivi par la ML	
Echelle et territoire d'intervention de l'action mise en place	
1. L'action que vous menez dans le cadre de cette expérimentation est-elle à l'échelle :	
Communale (une ou plusieurs communes dans un même département)	Communale
Départementale (un ou plusieurs départements dans une même région)	
Régionale (une seule région)	
Inter-régionale (2 et 3 régions)	
Nationale (plus de 3 régions) ?	
2. Votre territoire d'intervention inclut-il des quartiers politique de la ville ?	
Oui, la totalité de mon territoire d'intervention est en quartiers politique de la ville	Oui, la totalité de mon territoire
Oui, une partie de mon territoire d'intervention est en quartiers politique de la ville	
Non, mon territoire d'intervention n'inclut pas de quartiers politique de la ville	

Remarques

La majeure partie des actions se déroulent en quartier politique de la ville, à HautePierre ; toutefois, pour favoriser la mobilité de jeunes, nous avons organisé certaines actions en centre ville, au Shadok, fabrique du numérique et dans la région sous la forme de visites. L'exposition de valorisation finale a touché 850 personnes ; 15 visites guidées ont été organisées pour les participants au projet ainsi que pour des professionnels de la culture, de la médiation, du numérique, de l'éducation mais aussi pour des familles (grand public).

Restitution finale du porteur de projet
Annexe 2 - Calendrier de déroulement de l'expérimentation - Actions mises en œuvre

Numéro du projet	APEP_331	Description synthétique de chaque action	Durée en mois	Ressources humaines mobilisées			Ressources matérielles mobilisées		
				Effectifs	ETP	Type de personnel concerné (qualifications)	Achats	Prestations de services	Autre (préciser)
1. Préparation du projet	<i>indiquer ici les dates de début et de fin de la phase d'actions</i>								
Action n°1		co-écriture du projet avec les acteurs de terrain de Haute-pierre (mars 2014)	1	2	1,5	Directrice du Shadok et chargée de projet			transport
Action n°2		Prise de rdvs individuels avec partenaires et lieux d'accueil (de juin à octobre 2014)	1	1	1	Chargée de projet en lien avec directrice			transport
Action n°3		ACTION DE LIAISON : COPIL 1 : réunion avec partenaires autour du projet FIP (novembre 2014)	0,5	1	1	Chargée de projet en lien avec directrice	Achat café/thé/encas		
Action n°4									
Action n°5									
Action n°6									
Action n°7									
Action n°8									
Action n°9									
Action n°10									
2. Mise en œuvre du projet	<i>indiquer ici les dates de début et de fin de la phase d'actions</i>								
Action n°1		Première phase d'ateliers de janvier à juin 2015	6	4	2	Chargée de projet en lien avec directrice et chargé de communication, Responsable Administratif et financier	Matériel pour les ateliers	Intervenants ateliers et sociologue	transport et supports de communication
Action n°2		ACTION DE LIAISON : COPIL 2 inter-partenaires au Shadok (juin 2015)	0,5	2	1,2	Chargée de projet en lien avec directrice	Achat café/thé/encas		
Action n°3		Résidence de Marcel Li Antunez Roca (Avril à octobre 2015)	7	5	3	Chargée de projet en lien avec directrice, chargé de médiation, Responsable Administratif et financier et chargé de communication	achats matières premières pour résidence + catering	rémunération de l'équipe artistique et technique, prestation compagnie de théâtre et compagnie de danse	location espaces, location matériel audiovisuel et camion, impressions
Action n°4		Deuxième phase d'ateliers de septembre 15 à juillet 2016	11	4	2	Chargée de projet en lien avec directrice et chargé de communication, Responsable Administratif et financier	Matériel pour les ateliers	Intervenants ateliers et sociologue	transport et supports de communication
Action n°5		Exposition de la première année d'expérimentation (22 octobre 2015 au 17 janvier 2016)	3	6	4	Chargée de projet, directrice, régisseur technique, chargé de communication, Responsable Administratif et financier et chargée de médiation	Matériel pour la scénographie et les supports de médiation	rémunération de l'équipe scénographique et technique.	Buffet vernissage, transport, hébergement, et supports de communication
Action n°6		ACTION DE LIAISON : journée d'études inter-partenaires sur la médiation numérique en présence de L'Office (Marseille) et d'ANIS (Lille) également financés par le FEJ.(Novembre 2015)	1,5	2	1,5	Chargée de projet en lien avec directrice	buffet	sociologue	transport
Action n°7		ACTION DE LIAISON : rencontres entres intervenants, Masters CFT et sociologue février 2016)	1	2	1	Chargée de projet en lien avec directrice	Achat café/thé/encas	sociologue	transport
Action n°8		ACTION DE LIAISON : COPIL 3 inter-partenaires au Shadok	1	2	1	Chargée de projet en lien avec directrice	Achat café/thé/encas		
Action n°9		Troisième phase d'ateliers de septembre 16 à mars 2017	7	5	2,5	Chargée de projet en lien avec directrice et chargé de communication, Responsable Administratif et financier et chargée de médiation	Matériel pour les ateliers	Intervenants ateliers et sociologue	transport et supports de communication
Action n°10									
3. Achèvement du projet	<i>indiquer ici les dates de début et de fin de la phase d'actions</i>								
Action n°1		Exposition finale et Publication (10 février au 18 mars 2017)	1	6	4	Chargée de projet, directrice, régisseur technique, chargé de communication, Responsable Administratif et financier et chargée de médiation	Matériel pour la scénographie et les supports de médiation	rémunération de l'équipe scénographique et technique.	Buffet vernissage, transport, hébergement et supports de communication
Action n°2		Bilan final avec les partenaires (mars 2017)	0,2	2	0,5	Chargée de projet en lien avec directrice			

Restitution finale du porteur de projet
Annexe 3 - Liste des outils développés dans le cadre de l'expérimentation

Numéro du projet	<i>APEP_331</i>
-------------------------	-----------------

	Nom de l'outil	Fonction (préciser si ce sont des outils de pilotage, de suivi, de communication, de formation, de sensibilisation, etc.)	Utilisateurs ou destinataires	Format (papier, électronique, etc.)	Transférable en dehors de l'expérimentation (oui/non)
1		Outil de pilotage: documents partagés collaboratifs: calendrier prévisionnel et budget	Equipe projet, AVLAB et Horizome	électronique	non
2		Fiches projets	Equipe projet, AVLAB et Horizome	électronique et papier	oui
3		Page Facebook et page web dédiés (outils de communication)	Tous les partenaires et publics	électronique	oui
4		Programme papier des actions (outils de communication)	Tous les partenaires et publics	électronique et papier	oui
5		Analyse sociologique (outil d'évaluation)	Tous les partenaires et publics	électronique et papier	oui
6		Analyse de l'ingénierie pédagogique (outil d'évaluation)	Partenaires et professionnels	électronique et papier	oui
7		Publication synthèse et ressources (outil de communication et de sensibilisation)	Tous les partenaires et publics	électronique et papier	oui



Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse

Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports

Direction de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative
Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire
Mission d'animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse

95, avenue de France – 75650 Paris cedex 13

Téléphone : 01 40 45 93 22

www.experimentation.jeunes.gouv.fr