

Éducation populaire pour et par les jeunes. Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes

Note de présentation des
premiers résultats

■ **Éducation populaire pour et par les jeunes**

■ Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes

SOMMAIRE

DISPOSITIF	Page 39
PREMIERS RÉSULTATS	Page 40
ZOOM SUR QUELQUES PROJETS	Page 45
ENJEUX ET PERSPECTIVES	Page 48
RÉSUMÉ	Page 49
LISTE DES EXPÉRIMENTATIONS	Page 52

Auteur-e-s : Hatharith Khieu, Elodie Sans-Chagrin, Aude Kerivel

LE DISPOSITIF

L'appel à projets « Éducation populaire pour et par les jeunes : pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes » (APEP) a été lancé en mars 2014 par le Fonds d'expérimentation pour la jeunesse.

L'objectif du programme était d'expérimenter la mise en place et le développement d'actions d'éducation populaire tournées vers l'émancipation et vers l'action citoyenne des jeunes, actions prenant appui sur le développement de nouvelles pratiques numériques, la proposition de lieux, le lancement de médias jeunes innovants.

- **L'objectif général était donc décliné selon les 3 axes (possiblement cumulables) suivants :**
- **développer les pratiques numériques dans une démarche d'éducation populaire par la formation d'acteurs et la structuration de réseaux ;**
- **développer des lieux innovants, mettant en avant de nouvelles modalités d'accueil et de mise en action des jeunes ;**
- **promouvoir la création de médias citoyens, collaboratifs et participatifs de jeunes.**

334 projets candidats ont été reçus. Après analyse de leur recevabilité au plan administratif, 207 ont été déclarés éligibles au processus de sélection organisé en deux phases. Une première pré-sélection a été opérée par les membres d'un jury national composé d'experts, d'institutionnels, d'acteurs de terrain et de chercheurs. 133 projets ont été présélectionnés, une seconde sélection par le même jury a conduit à retenir 52 projets (49 sur l'axe 1, 32 sur l'axe 2 et 30 sur l'axe 3).

Une subvention d'un montant global de 3 000 000 euros était attribuée à cet appel à projets, dont 15 % maximum réservés au dispositif d'évaluation externe. Au final, ce sont 2 550 000 euros qui ont été mobilisés pour soutenir sur une période de 24 à 36 mois ces 52 projets.

Ces derniers devaient toucher près de 230 000 jeunes bénéficiaires. Les territoires concernés sont répartis sur l'ensemble du territoire français, la région Ile-de-France concentrant près d'un quart des projets. Trois expérimentations sont déployées dans les territoires ultra-marins de Nouvelle-Calédonie, Guadeloupe et Guyane. Enfin, trois projets couvrent plus de trois régions.

L'équipe, LERIS - LA CRITIC, a été retenue pour mener l'évaluation du programme.

- **Éducation populaire pour et par les jeunes**
- Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes

PREMIERS RÉSULTATS

Enseignements au regard des projets

En 2016, 14 projets sont arrivés à terme, 26 projets se termineront courant 2017 et 12 en 2018. 34 projets sont aujourd'hui terminés, 23 rapports finaux ont été reçus et 12 ont été analysés. Sur ces expérimentations closes, il peut être noté que :

- **3 projets innovants ont connu des conditions de mise en œuvre de très bonne qualité ;**
- **2 projets moins innovants au démarrage ont également enregistré une bonne mise en œuvre ;**
- **7 projets innovants ont développé leurs actions tout en rencontrant des difficultés.**

Pour le premier semestre 2017, et pour les projets toujours en cours, 22 bilans intermédiaires étaient attendus. Parmi ces derniers, 11 projets innovants se déroulent dans de bonnes conditions, les 11 autres projets rencontrent des difficultés et ajustent leurs actions au regard des besoins.

LE RETOUR D'EXPÉRIENCE DES PORTEURS DE PROJETS, DIFFICULTÉS ET SOLUTIONS

Les porteurs de projet ont évoqué un certain nombre de difficultés dans la mise en œuvre de leur expérimentation.

Tout d'abord, des difficultés pour **identifier, toucher, mobiliser le public jeune bénéficiaire**. De manière générale, un nombre croissant de structures jeunes rencontre cette situation, ayant du mal à « capter » le public pré-adolescent, adolescent, voire jeunes adultes (de 10 à 25 ans), sur les temps périscolaires. De plus, **nombre de jeunes rencontrés estiment maîtriser les pratiques numériques** et d'utilisation du web et n'éprouvent pas le besoin de fréquenter des structures pour s'y informer ou s'y « former ». Ce sentiment s'appuie sur l'utilisation régulière qu'ils ont d'internet (Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat...). Aussi, les porteurs de projet dans leur démarche d'offre ont-ils dû adapter leur communication sur les projets mis en place, tout en évitant le « trop scolaire » dans l'intitulé de leurs actions. L'expérimentation étant menée sur les temps périscolaires, la dimension ludique et attractive semble avoir été privilégiée pour susciter l'attention des jeunes.

Paradoxalement de nombreux porteurs de projet, notamment les acteurs associatifs, peinent à mobiliser des partenaires autour du numérique.

En raison souvent d'une insuffisante compréhension du projet mené et de ses objectifs : Les acteurs locaux ¹ en fonction de leur positionnement et de leurs missions peuvent avoir des visions différentes du « numérique » et des intervenants qu'ils vont considérer comme légitimes ou pas pour intervenir auprès des jeunes sur ce sujet (Fracture numérique et jeunes en difficulté ? Éducation aux médias et aux réseaux

1. - les structures spécialisées dans le numérique, Fablabs, espaces publics numériques ;

les fédérations d'associations pour une mise en œuvre départementale, voire régionale ou nationale ;

- les directions régionales de la jeunesse, des sports et de la cohésion sociale (DRJSCS), voire les directions régionales des affaires culturelles (DRAC), qui peuvent avoir dans leurs effectifs des référents dans le domaine du numérique ;

- les rectorats pour pouvoir toucher les publics scolarisés ;

- les missions locales pour avoir accès aux jeunes demandeurs d'emploi ;

- les collectivités territoriales (communes, départements, régions).

sociaux ? Outils d'insertion dans l'emploi ? Autonomisation, montage de projet, excellence ? compétences acquises ? etc.).

Aussi, les porteurs de projets ont-ils dû faire preuve de pragmatisme et de pédagogie sur la constitution et la consolidation de leur partenariat, présenter les méthodes (appropriation, implication, réalisation), associer aux travaux, donner la parole aux jeunes bénéficiaires, développer des outils et assurer une communication large sur leur projet.

En raison du turn over : Au-delà des changements classiques au sein des organisations (arrivées et départs de chargés de missions, de référents, etc.), la mise en place des nouvelles gouvernances des régions par exemple a pu générer des incertitudes sur le déroulement des projets. Ainsi des porteurs de projet ont été dans l'obligation de planifier de nouvelles rencontres pour réexpliquer les actions engagées. Certains pour pallier le turn-over des partenaires ont réalisé des outils de communication spécifiques et dédiés (brochures, vidéos, témoignages...).

Les expérimentateurs eux-mêmes en interne ont pu rencontrer des difficultés sur leur turn-over et ont, pour certains, été confrontés à un manque de moyens humains. La « technicité » de la matière, les enjeux de la médiation numérique, demandent des intervenants qualifiés. Les salaires proposés dans le milieu associatif ne permettent pas toujours de fidéliser de jeunes diplômés sortant d'universités, voire de grandes écoles, profils convoités par ailleurs sur le marché de l'emploi. Les structures ont donc été obligées pour compenser les départs, de recruter et de former ce qui a pu entraîner des retards dans la mise en œuvre des actions. La conception d'outils clés en main pour le passage de relai sur certains projets se révèle pertinente.

Enfin, le principal frein pour la mise en place des projets dans la durée, au-delà du format de l'expérimentation, réside dans le manque de financements ou de cofinancements mobilisables sur la durée. Si les financeurs sur les territoires (administrations, collectivités, fondations...) sont connus et souvent déjà partenaires, les modes de soutien restent « précaires » (conventions annuelles, voire pluriannuelles dans le meilleur des cas). Les structures sont donc contraintes de développer des stratégies de court ou moyen terme.

Beaucoup se posent la question du modèle économique à adopter et des moyens de consolidation possibles (développement d'activités lucratives, frais de participation des bénéficiaires, création de postes spécifiques de « chargé de mécénat » ou « de chargé des partenariats », etc.).

PREMIERS ENSEIGNEMENTS ²

1. Des jeunes impliqués, mais plus de garçons mobilisés que de filles

Le public touché par ce programme d'expérimentations est âgé de 6 à 25 ans. Il comprend des scolaires (élèves de maternelle jusqu'aux étudiants du supérieur), des jeunes demandeurs d'emploi ainsi que des actifs occupés. On constate aussi que le public des jeunes décrocheurs a été visé par les projets.

Si la grande majorité des expérimentations se sont déroulées dans les quartiers de la politique de la ville, quelques projets, peu nombreux, se sont développés au cœur de zones rurales isolées (ex : APEP_2, 87, 104, 150, 292...). **Mais globalement les actions de lutte contre la fracture numérique, sur ce programme, ont principalement touché un public citoyen.** Plusieurs phénomènes sont observables : dans les territoires ruraux le manque d'infrastructures présentes et la difficulté de mobilité des jeunes habitant ces zones ; à l'inverse, pour les structures se situant en zone urbaine, une implantation généralement en centre-ville afin de toucher le plus de jeunes possibles (visibilité) mais peinant parfois à mobiliser des jeunes plus excentrés. Certains porteurs de projets ont dû créer des structures mobiles pour aller à la rencontre de « tous les jeunes » (APEP_160, 192).

2. Les premiers enseignements sont issus essentiellement de la lecture des rapports intermédiaires semestriels, les données réflexives sur les bénéficiaires, les actions mises en place et leurs effets, sur les outils et les démarches transférables seront disponibles à l'étape du rapport final de l'expérimentation. Ces données commenceront à être consolidées au 2ème semestre 2017.

■ Éducation populaire pour et par les jeunes**■ Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes**

Autre constatation importante, les projets ont touché plus les garçons que les filles. Dans certaines expérimentations, les bénéficiaires étaient à 90 % des garçons (APEP_17). Face à ce constat, certains porteurs de projet ont essayé de mettre en place des solutions. Ainsi par exemple le porteur de l'APEP_101 a revu les dénominations des stages d'initiation aux outils numériques et a davantage communiqué sur les réalisations possibles (ex : déco de Noël, puzzle 3D...) que sur les machines-outils utilisées (stages imprimante 3D, découpe laser...). Cette présentation semble avoir eu un impact, les filles ayant été plus nombreuses à participer aux ateliers suivants. D'autres ont proposé des actions exclusivement en direction des filles (APEP_151).

2. **Un accompagnement des jeunes sur mesure reposant sur des modes d'intervention proches d'un porteur de projet à un autre.**

Les expérimentations soutenues dans le cadre de l'APEP sont tournées essentiellement vers le local.

Peu de projets ont une dimension nationale (APEP_118, 144, 203), pour pouvoir porter une action à cette échelle, la structure doit en effet bénéficier d'un fort partenariat et d'un large réseau. Or, la majorité des actions retenues dans le cadre de cet appel à projets ont été pensées par des expérimentateurs « locaux » ou « localisés », au bénéfice d'un public de proximité.

Les modes opératoires sur les « apprentissages numériques » sont assez proches d'une structure à une autre : initiation aux outils numériques, découpe laser et imprimante 3D, manipulation de drones, réalisation de films et de vidéos, développement d'applications informatiques, création de sites internet ou d'une plateforme de partage, etc. **L'accompagnement a demandé des intervenants « pointus » en pédagogie comme sur les techniques utilisées.**

En effet, pour la plupart des projets, sont mises en place de nouvelles méthodes pour aborder le numérique en mettant les jeunes dans un rôle d'acteur et non plus seulement de spectateur. Les jeunes sont mis en situation d'apprendre en faisant (à l'opposé des cours théoriques descendants).

Le numérique, un outil au service d'un projet : parmi les expérimentations soutenues certaines se situent dans le champ de la culture comme par exemple la création d'une pièce de théâtre avec insertion de personnages virtuels (APEP_43) ; d'autres peuvent concerner la santé et la mise en place d'actions de prévention sur la sexualité (APEP_207), le champ de l'éducation avec la proposition d'ateliers d'éducation aux médias (APEP_18) ou enfin l'engagement et la citoyenneté notamment à travers la création et l'animation de nouveaux médias pris en charge exclusivement par les jeunes, les accompagnants assurant un rôle de coordination et de gestion.

Dans ce cadre, l'appropriation des outils numériques est abordée comme « support au principal ».

Une trentaine de projets ont mis à disposition et animent des lieux. Les formes en sont diversifiées : espaces entièrement dédiés (APEP_33, 203), lieux pour les jeunes dans lesquels un espace numérique est aménagé (accès à des ordinateurs ou des tablettes numériques), espaces multi-activités drainant un large public avec par exemple des espaces de coworking, des espaces ressources et un café boutique (APEP_18). Les porteurs de projets témoignent à ce stade des actions mises en place et de leur ajustement (gestion de groupe, formules hors les murs, adaptation des ateliers aux souhaits des jeunes, etc.) ainsi que des coopérations qu'ils ont pu établir entre expérimentateurs (APEP_331). Les rapports finaux devraient nous renseigner davantage sur **les apports et opportunités que pourrait représenter pour les jeunes le fait de fréquenter un endroit pour découvrir et réaliser soi-même, mais également pour voir, croiser et échanger avec d'autres acteurs et usagers de ce même lieu.**

Concernant le développement de médias de jeunes, les projets ont porté sur la mise en place de web-radio (APEP_169, 199) ou de web-tv (APEP_107, 157, 158). Ce sont des projets portés par les jeunes et pour les jeunes avec une forte dimension liée à la citoyenneté. Pour sensibiliser et toucher les jeunes, des plans de communication ont été mis en place par le biais de flyers, affiches, kakémonos, mais aussi par la création d'une page Facebook ou l'ouverture d'un compte Twitter, outils utilisés largement par les jeunes.

Enseignements au regard de l'évaluation

PROBLÉMATIQUE ET MÉTHODES

Menée par le laboratoire LERIS/La Critic (Audrey Allemand, Julien Joanny et Virginie Pujol), l'évaluation « Éducation populaire pour et par les jeunes : pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes » visait **à mettre en perspective les projets afin de comprendre les dynamiques engagées** par chacun d'entre eux et de saisir les effets des pratiques numériques, des lieux innovants et des médias de jeunes dans le mouvement de renouvellement des pratiques et des acteurs de l'éducation populaire.

Il s'agit donc de comprendre le développement des pratiques numériques dans des démarches -variées- d'éducation populaire et d'observer si celles-ci participent au renouvellement des pratiques d'accompagnement des jeunes vers leur émancipation ? L'étude de ces démarches permettant également de regarder en quoi elles participent à l'émergence de nouvelles dynamiques autour de la constitution d'un commun social et territorial ?

Pour répondre à ces ambitieuses questions, les évaluateurs ont sélectionné 16 projets sur l'ensemble du territoire national, reflétant la diversité des types d'actions, des publics touchés et des territoires investis. Observations, entretiens auprès des jeunes, des professionnels et des partenaires et questionnaires auprès des jeunes (dont le peu de répondant limite l'interprétation) ont permis d'apporter quelques réponses à ces questions.

LES PRINCIPAUX EFFETS DES EXPÉRIMENTATIONS

L'évaluateur note que « d'un point de vue général, l'expérimentation a généré des dynamiques intéressantes, au niveau des jeunes, des structures porteuses, des professionnels et plus globalement des territoires », mais aussi que « certains blocages » ont été repérés ³.

La diversité des actions : temporalité de l'action (innovation, développement ou essaimage), les thématiques, les populations visées, le nombre et le type de jeunes touchés, les territoires, rendent impossible toute comparaison entre les différentes données. Cependant, le regard d'ensemble permet aux évaluateurs d'affirmer que **les expérimentations ont des effets sur les structures, sur les territoires, sur les pratiques et postures des professionnelles ainsi que sur les jeunes.**

Parmi **les effets sur les structures**, nous pouvons noter le développement de compétences numériques, la reconfiguration du fonctionnement interne, l'évolution des cultures de métier au niveau du travail ainsi que la construction de partenariats inédits.

En ce qui concerne les territoires, l'évaluateur a pu observer un développement ou une structuration des réseaux d'acteurs et donc élargir l'écosystème de l'action auprès des jeunes dans une dimension plus transversale : acteurs du numérique, de la culture, de l'emploi, de jeunesse, voire d'autres secteurs comme le handicap pour une vision globale du territoire.

Le contraste des effets des expérimentations sur **les pratiques et postures professionnelles** est un point intéressant puisque certains professionnels se sont montrés résistants aux outils du numérique, alors que d'autres ont changé leurs pratiques, en déconstruisant parfois certaines représentations des outils numériques en tant que tels. Pour ces derniers, le numérique a permis de changer le rapport aux jeunes, notamment quand ceux-ci ont pu transmettre leur propre savoir au professionnel, permettant un véritable échange de compétence bilatéral.

³ Rapport d'évaluation APEP, Lériss-La Critic, fév. 2017, p.7

■ Éducation populaire pour et par les jeunes**■ Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes**

Pour ce qui est des jeunes, la diversité des profils et des relations avec le numérique rend les comparaisons difficiles. Cependant, il apparaît que la plus grande place laissée aux jeunes dans l'expérimentation est synonyme d'effets sur leur trajectoire. Cette affirmation s'appuie notamment sur quelques situations de jeunes ayant par le biais de leur implication dans l'expérimentation pu trouver un emploi ou découvrir « une vocation ».

QUELQUES CONDITIONS DE TRANSFÉRABILITÉ DES ACTIONS

Le suivi et la mise en perspective de projets de natures différentes permet aux évaluateurs de dégager des conditions de transférabilité des actions de pratiques numériques, de lieux innovants et de médias de jeunes dans les structures et mouvements d'éducation populaire.

Pour ce qui est du numérique, jeunes et professionnels doivent donner un sens à son utilisation :

- placer véritablement les jeunes au centre des projets, en étant transparent sur les finalités et l'intérêt qu'ils peuvent en dégager ;
- positionner également le numérique comme un média permettant aux professionnels de continuer le travail d'accompagnement auprès des jeunes.

Pour ce qui est des lieux pour et par les jeunes, la double relation de ressource doit être posée :

- Les jeunes s'approprient un lieu qui leur est destiné quand leur est laissée la possibilité de s'y investir.
- Ainsi le lieu doit être une ressource pour les jeunes, et les jeunes doivent être une ressource pour le lieu.

Les médias citoyens évalués montrent l'importance de l'ancrage dans la vie d'un territoire :

- Un média citoyen ne peut se résumer à sa seule dimension éducative. Il se doit d'être tourné vers l'extérieur de la structure.

Enfin de manière générale, il est important de se rappeler que le fait d'être des « digital natives » n'entraîne pas nécessairement une maîtrise du numérique et de ses multiples usages par l'ensemble des jeunes et que l'éducation populaire a un rôle à jouer dans l'accompagnement à la maîtrise conscientisée et émancipatrice des usages.

ZOOM SUR QUELQUES PROJETS

Sur le développement des pratiques numériques

L'enjeu est d'accompagner les enfants et les jeunes vers une utilisation dite « active, coopérative et émancipatrice du numérique ». Cela s'est traduit par la proposition pour les jeunes d'une nouvelle offre et pour les accompagnants/intervenants de nouveaux outils (formation des acteurs, nouveaux outils pédagogiques, etc.)

L'enjeu est aussi de travailler sur l'environnement global, et notamment d'établir et de densifier les relations entre les communautés numériques (consommation collaborative, espaces publics numériques, coworking, fablab, etc.) et les réseaux d'éducation populaire.

« E-FABRIK », PORTÉ PAR L'ASSOCIATION LES ATOMES CROCHUS - APEP_311.

Le projet E-Fabrik' visait à accompagner des jeunes de 11 à 25 ans, éloignés des lieux d'innovation numérique mais fréquentant des structures d'éducation populaire de la région Île-de-France, à utiliser les ressources numériques innovantes de leur territoire pour concevoir et fabriquer des solutions concrètes destinées à des personnes en situation de handicap, à se réapproprier la technologie à travers une solidarité active entre participants pour mieux maîtriser leur environnement et en être acteurs. En effet, ces jeunes seraient intégrés dans une communauté créative et seraient donc pleinement acteurs du projet (ex : construction d'un bras articulé..).

Enseignements attendus : L'intérêt du projet réside dans la dynamique collective et collaborative mise en œuvre avec les différents partenaires impliqués dans le projet pour former les publics bénéficiaires à l'utilisation des ressources numériques innovantes de leur territoire en vue de formaliser des solutions concrètes.

« 3D FABLAB » PORTÉ PAR L'ASSOCIATION LOREM (LOISIRS RÉSIDENTIELS DES MARINIERS) - APEP_033.

Le projet visait à créer un Fablab ayant une forte orientation « art, communication et imagerie 3D ». Le « 3D Fablab » du LOREM est un espace ouvert à tous ceux qui ont besoin de créer, transformer, adapter, mettre en image, mais qui n'en n'ont pas les moyens techniques et financiers ou qui ne disposent pas d'un espace suffisant pour leur réalisation. Le LOREM met à disposition ce lieu d'échange ainsi que le matériel et l'expertise des techniques 3D.

Les objectifs du projet étaient les suivants :

- développer l'action éducative et pédagogique au travers de l'appropriation des savoirs et les techniques de fabrication tout en favorisant la mixité sociale ;

■ **Éducation populaire pour et par les jeunes**

■ Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes

- favoriser l'innovation, en proposant des activités d'avant-garde dans un secteur attrayant (photo en relief, vidéo en relief, construction de matériel de visionnage 3D, l'impression des objets en 3D) ;
- favoriser la communication en donnant aux ados et aux jeunes d'horizons divers, un accès libre à de nouveaux médias, aux moyens techniques et matériels de réalisation et de diffusion ;
- favoriser la mobilité spatiale en leur proposant de participer à la couverture médiatique des quartiers politique de la ville Porte de Vanves - Plaisance-Raymond Losserand mais aussi dans la ville de Paris, de réaliser le montage et d'organiser des projections en reliefs ultérieurs, dans des lieux différents, avec publication dans le Fanzine et le webzine ;
- développer la socialisation des ados et des jeunes : apprentissage de certaines règles de vie en collectivité (partage, respect du matériel, respect de la différence,...) ;
- permettre l'épanouissement, le développement de la créativité, et de l'autonomie des jeunes par la mise à disposition, gratuite et libre d'accès, de formation et de matériel spécifique ;
- élargir son action en développant des partenariats avec des associations du quartier Politique de la ville, en particulier les 2 centres sociaux et les centres d'Animation et des associations partenaires parisiennes (les EPN en particulier).

Enseignements attendus : il s'agissait de mettre en place un espace qui puisse accueillir toutes les catégories d'âge et leur proposer des activités adaptées tout en leur permettant d'acquérir les bases des technologies de fabrication numérique et des bases dans l'éducation scientifique et technique. Ce projet peut nous renseigner sur la manière de favoriser l'acquisition de compétences numériques chez les jeunes de tous âges, dans un cadre innovant grâce à des projets réalisés entièrement par les jeunes, dans une logique de capacitation et de renforcement de l'autonomie et de la confiance en soi des jeunes. ■

Sur le développement de lieux innovants

Plusieurs types de lieux sont soutenus dans le cadre du programme d'expérimentations :

- des lieux qui proposent de nouvelles modalités d'accueil et de mise en action des jeunes ;
- des lieux qui mixent activités sociales et économiques, notamment dans une dynamique d'économie sociale et solidaire ;
- des lieux qui favorisent le développement de pratiques culturelles, ou encore de pratiques collaboratives, créatives et participatives.

Les dispositifs expérimentés mettent en lumière la pertinence territoriale de leur implantation, la structuration d'un réseau d'acteurs sur lequel s'appuyer pour créer une démarche de développement partagé et de mutualisation de compétences.

« CRÉATION, MISE EN PLACE ET DÉVELOPPEMENT DE FABRIQUES DU MONDE RURAL (FMR) POUR L'ANIMATION ET LE DÉVELOPPEMENT DES JEUNES ET DES TERRITOIRES RURAUX » PORTÉ PAR L'ASSOCIATION LE MOUVEMENT RURAL DE JEUNESSE CHRÉTIENNE (MRJC) - APEP_203.

L'expérimentation se propose de créer en milieu rural des lieux d'animation gérés par et pour les jeunes sources de nouvelles dynamiques sur le territoire en lien avec les habitants.

L'objectif visé était de lancer cinq « fabriques du monde rural » et de réunir les conditions favorables à un essaimage sur d'autres territoires en :

- inscrivant ces lieux dans la durée ;
- créant des lieux de vie intergénérationnels afin de dynamiser les territoires et offrir des services aujourd'hui inexistantes ou insuffisants, en favorisant la création d'activités relevant de l'économie sociale et solidaire ;
- expérimentant de nouvelles pédagogies et formes de mobilisation, d'engagement et d'action, de nouvelles propositions aux jeunes, de nouvelles dynamiques dans le lien au territoire et aux habitants ;
- capitalisant les expériences et en réunissant les moyens pour renforcer la capacité de création de FMR, favorisant leur pérennité et leur essaimage.

Le MRJC veut créer en milieu rural des lieux d'animation gérés par et pour les jeunes dans 3 régions de France (Auvergne-Rhône-Alpes, Hauts de France, Bourgogne-Franche-Comté). La création de ces lieux va permettre de tisser du lien sur le territoire, tout en étant créateur d'activités et d'emplois. Les jeunes pourront se retrouver, échanger, s'émanciper, développer leurs projets et expérimenter de nouvelles pédagogies, de nouvelles formes d'engagement et de mobilisation.

Enseignements attendus : le FEJ attend de cette expérimentation d'éclairer les leviers et obstacles de la mise en action des jeunes autour du numérique sur un territoire rural. Une attention particulière était également portée sur la mise en place de synergies et de logiques partenariales autour de la montée en compétences numériques et de l'éducation aux outils numériques et aux médias sur un territoire. Ces actions répondaient notamment à des enjeux de renforcement du lien social (notamment intergénérationnel), et de capacitation et de mise en action des jeunes dans le domaine de l'économie sociale et solidaire. ■

Sur le développement de médias de jeunes

Cet axe visait à favoriser l'émergence et le renforcement de médias « citoyens, collaboratifs et participatifs » fabriqués ou animés par les jeunes, qui proposent des formes d'information et de libre expression innovantes et participent à la déconstruction des stéréotypes concernant la jeunesse.

Les expérimentateurs ont ainsi travaillé depuis le démarrage des projets sur l'autonomie des jeunes dans la conception et le développement du projet, l'acquisition d'une culture numérique et d'un esprit critique, la maîtrise des outils techniques propres au média utilisé.

■ **Éducation populaire pour et par les jeunes**

■ Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes

« LECTURES CHRONIQUES », PORTÉES PAR L'ASSOCIATION COLÈRES DU PRÉSENT - APEP_107.

Dans le cadre du salon du livre d'Arras, un prix littéraire est remis chaque année à des auteurs sélectionnés par des élèves. Cette remise de prix clôture un travail qui se déroule tout au long de l'année (faire lire, écrire, s'exprimer les élèves).

L'expérimentation a pour but d'accompagner ce travail d'une nouvelle émission littéraire régulière sur la web-tv libfly.tv construite par et avec les adolescents qui participent ainsi à l'écriture, au son, à l'image, au montage et à l'animation.

Enseignements attendus : ce projet est porteur d'une démarche réflexive qui peut produire des enseignements sur les leviers de la mobilisation des jeunes autour du numérique et de la promotion d'un objectif éducatif classique (ici, la lecture) tout en amenant les jeunes vers le développement de leurs compétences numériques. Par sa simplicité et son fort potentiel d'exemplarité, ce projet peut nous fournir des éléments de réflexion sur la capacité d'essaimage auprès d'autres établissements et structures éducatives et d'autres territoires. Il permettait aussi de s'interroger sur la dynamique et la mise en synergie de différents types d'acteurs (salon du livre, équipe enseignante et éducative, etc.). ■

ENJEUX ET PERSPECTIVES

Plusieurs questions mériteraient des approfondissements :

- Quelles coopérations mettre en place pour toucher/convaincre plus de jeunes ?
- Comment mieux mobiliser les jeunes filles ?
- Des actions spécifiques doivent-elles être envisagées en zones rurales ? Coopération horizontale ?
- Comment fortifier le terreau des initiatives et mettre en lien les actions locales et isolées, pourtant proches dans leurs objectifs et leurs modes d'intervention ?

RÉSUMÉ

« Éducation populaire pour et par les jeunes : pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes »

ENJEUX
<ul style="list-style-type: none"> - Développer les pratiques numériques dans une démarche d'éducation populaire par la formation d'acteurs et la structuration de réseaux (49 projets). - Développer des lieux innovants, mettant en avant de nouvelles modalités d'accueil et de mise en action des jeunes (32 projets). - Promouvoir la création de médias citoyens, collaboratifs et participatifs de jeunes (30 projets).
APPEL À PROJETS ET PROJETS SÉLECTIONNÉS - MISE EN PLACE DU PROGRAMME
<p>Date de lancement de l'appel à projets : 19 mars 2014 - Date de clôture : 30 avril 2014</p> <p>Nombre de projets reçus : 334 dossiers déposés - Nombre de projets sélectionnés : 52 projets retenus</p> <p>Durée moyenne des projets : 2 ans</p>
<p>Public(s) ciblé(s) : de 6 à 25 ans. Scolaires (des élèves de maternelle jusqu'aux étudiants du supérieur), décrocheurs, demandeurs d'emploi, actifs occupés.</p> <p>Les projets devraient toucher près de 230 000 jeunes bénéficiaires.</p>
<p>Territoire(s) touchés par les expérimentations : Ensemble du territoire français. L'Île-de-France concentre près d'un quart des projets. Trois projets sont déployés en Nouvelle-Calédonie, Guadeloupe et Guyane.</p>
SOUTIEN DE L'ÉTAT - ENVELOPPE FINANCIÈRE GLOBALE
<p>3 000 000 euros dont 15 % maximum réservés au dispositif de l'évaluation.</p>
DÉROULEMENT DES PROJETS
<p>Nombre de projets terminés : 34 - Nombre de rapports finaux reçus : 23 - Nombre de projets en cours : 18</p>
<p>Date de fin du programme : 31/12/2017</p>

■ **Éducation populaire pour et par les jeunes**

■ Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes

Principales actions mises en œuvre

Les pratiques proposées aux jeunes sont proches : « faire un projet, faire par soi-même par soi-même » : découpe laser, imprimante 3D, manipulation de drones, réalisation de films et de vidéos, développement d'application informatique, création de site internet ou d'une plateforme de partage...

Concernant les lieux « innovants », il s'agit d'espaces nouveaux soit spécialement dédiés (accès à des ordinateurs ou des tablettes numériques), soit mixtes (coworking, espaces ressources, café boutique).

Les médias de jeunes, eux, sont caractérisés par la mise en place de web-radio ou de web-tv.

Principales difficultés évoquées par les porteurs de projets : Identifier, toucher, mobiliser le public notamment le public pré-adolescent, adolescent, voire de jeunes adultes (de 10 à 25 ans) sur les temps périscolaires. Mobiliser des partenaires sur le numérique, difficulté de compréhension des projets, des démarches adoptées. Trouver des financements ou des cofinancements pour la mise en place et la poursuite des projets. En interne, consolider les moyens humains mobilisés, turn-over des équipes, technicité de la matière exigeant des intervenants qualifiés mais convoités par le marché de l'emploi.

PREMIÈRE ANALYSE - PRINCIPAUX CONSTATS**La spécificité du public bénéficiaire :**

Les actions de lutte contre la fracture numérique se sont principalement adressées au public citoyen. Les projets ont touché plus les garçons que les filles.

Le périmètre et la diversité des actions mises en œuvre

Les expérimentations financées dans le cadre de l'APEP sont essentiellement locales. Peu de projets ont une dimension nationale (APEP_118, 144, 203).

Le numérique est un sujet, mais aussi un outil sur des champs plus traditionnels (champ culturel avec la création d'une pièce de théâtre avec des personnages virtuels (APEP_43), champ santé avec des actions de prévention sur la sexualité (APEP_207), secteur de l'éducation avec notamment des ateliers d'éducation aux médias (APEP_18).

Les projets touchant les médias de jeunes ont dans les faits été portés par les jeunes, la structure ayant assuré un rôle de coordination et de gestion. Les jeunes ont été mis en situation d'apprendre en faisant (à l'opposé des cours théoriques descendants). Cette posture a demandé un accompagnement spécialisé.

Sur chaque projet des apports concrets de connaissance, exemple :

Le projet E-Fabrik, porté par l'association Les atomes crochus, ou comment réussir l'accompagnement de jeunes de 11 à 25 ans éloignés des lieux d'innovation numérique. Le projet 3D Fablab porté par l'association LOREM (Loisirs résidentiels des marins), un espace ouvert pour échanger et avoir accès aux meilleurs des outils numériques.

Approfondissements envisageables :

- Quelles coopérations mettre en place pour toucher / convaincre plus de jeunes ?
- Comment mieux mobiliser les jeunes filles ?
- Des actions spécifiques doivent-elles être envisagées en zones rurales ? coopération horizontale ?
- Comment fortifier le terreau des initiatives et mettre en lien les actions locales et isolées, pourtant proches dans leurs objectifs et leurs modes d'intervention ?

**ÉVALUATION DES EXPERIMENTATIONS
INTERVENTION D'UN ÉVALUATEUR EXTERNE ET INDÉPENDANT**

Nom de la structure : LERIS - la Critic	Type de structure : privée
Principaux enseignement attendus : modalités et les obstacles au développement d'espaces et de compétences numériques, conditions de développement des nouveaux médias, nature du rapport à la connaissance des jeunes à l'ère du numérique, efficacité éventuelle des nouvelles méthodes pédagogiques (ou d'animation) fondées sur ces nouveaux outils et pratiques.	
Date de remise du rapport final d'évaluation : février 2017	

■ **Éducation populaire pour et par les jeunes**

■ Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes

LISTE DES EXPERIMENTATIONS

« Éducation populaire pour et par les jeunes : pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes »

APEP_002, « La web-tv participative, une ouverture vers les autres », espace numérique Sud Charente

APEP_017, « Donner et prendre en compte la parole des Jeunes : la Web TV des missions locales de Corse », Association régionale des missions locales de Corse

APEP_018, « Développement d'espaces « cités » », Centre d'animation des portes ferrées (CAPF)

APEP_033, « 3D FABLAB », Loisirs résidentiels des marinières (LOREM)

APEP_039, « Smart'Flore », Tela Botanica

APEP_043, « Théâtre et marionnette numérique », Art Recherche Technologie Science

APEP_047, « La machine à Tchatch (Etire ta langue) », mairie de Fontenay-sous-Bois

APEP_051, « Atelier 3D », centre social des Brebis de Mazingarbe

APEP_087, « Tiers Lab Jeunes », CRAJEP Poitou-Charentes

APEP_099, « Cart'opus », MJC du Plateau

APEP_101, « FabLab de la MJC de Rodez », maison des jeunes et de la culture de Rodez

APEP_104, « Dynamique jeunesse et éducation aux nouveaux médias », centre social Eveil

APEP_107, « Lectures chroniques », Colères du présent

APEP_109, « La fabrique de l'info », Transami

APEP_114, « Les connecteurs - création numérique et médiation itinérante », Les compagnons du Dev

APEP_116, « Cyber tribu : connecter les jeunes kanaks des îles », AJI (Association Jeunesse Informatique)

APEP_117, « A vos cl@viers ! », Mission locale du pays de Vannes

APEP_118, « EduCo'Lab », Association française des Petits débrouillards

- APEP_128, « Didac'TIC », Centre socioculturel Arthur Rimbaud
- APEP_133, « Ligne 16, la ville autrement », Le Hublot
- APEP_134, « Réseau Initiatives Jeunes et Territoires Numériques », L'office
- APEP_136, « Du « FABLAB » pour le noob Club », CCAS - Centre social et culturel le Forum@
- APEP_142, « Animations, services et convivialité au Ô Poirion », Association SEI
- APEP_144, « Jeunes et numérique, d'un environnement consumériste à un dispositif citoyen », Centre d'entraînement aux méthodes d'éducation active – Association nationale (CEMEA)
- APEP_150, « Approche de l'e-inclusion en Guyane Française », GIP FCIP Guyane
- APEP_151, « Un Espace Multimédia pour un public féminin à visée émancipatrice », Du côté des femmes
- APEP_157, « Projet WebTV transmedia Journaliste 360° », le 400 studio multi supports
- APEP_158, « WEB'L Dronne et Belle », espace socioculturel «Le Ruban Vert»
- APEP_160, « LABoratoire numérique Fabuleux ambulant / <fabrique>numérique</> », Centre culturel Saint-Exupéry
- APEP_169, « World En Blogs - WEB radio participative », MJC Voiron
- APEP_197, « Innovation sociale & numérique pour et par les jeunes en Métropole lilloise », Association numérique Innovation sociale (ANIS)
- APEP_199, « Une radio socioéducative et culturelle animée par des adolescents pour des adolescents », maison des adolescents de l'Hérault
- APEP_203, « Création, mise en place et développement de Fabriques du Monde Rural (FMR) pour l'animation et le développement des jeunes et des territoires ruraux », Mouvement rural de jeunesse chrétienne (MRJC)
- APEP_207, « Les TIC au service de la santé sexuelle des jeunes à Saint Martin », Association Sida Les Liaisons Dangereuses
- APEP_214, « Aire 38, aire d'expérimentation pour l'ingéniosité coopérative », Les badauds associés
- APEP_227, « Une maison numérique ! Pour les jeunes », ville de Dieppe
- APEP_230, « Espace d'échanges de savoirs & de ressources numériques », Association d'animation et de jeunesse du pays de Nexon
- APEP_243, « JANUS - Jeunes Ambassadeurs du Numérique pour l'Unité Sociale », Exploradôme
- APEP_248, « Photophore », Espace Jean-Roger Caussimon (MJC)
- APEP_253, « Education aux médias et pratiques artistiques numériques », La Maisoun – maison des jeunes et de la culture de L'Isle-Jourdain
- APEP_261, « Avatar's Riot », Assemblée artistique des diversités numériques (AADN)

■ Éducation populaire pour et par les jeunes**■ Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes**

APEP_271. « Bugey.M - expressions numériques en Bugey », conseil général de l'Ain - direction de la lecture publique

APEP_292. « L'happy culture numérique », association centre social du Chemillois

APEP_303. « EVENT - un réseau pour développer l'éducation aux médias numériques en Rhône-Alpes », Fréquence écoles

APEP_310. « Communiquer pour s'insérer », mission locale Bordeaux Avenir Jeunes

APEP_311. « E-Fabrik' », Les atomes crochus

APEP_331. « FIP : Fabriquer, Inventer, Partager à l'heure du numérique », ville de Strasbourg, gérant en régie directe Le Shadok, fabrique du numérique

APEP_332. « Entrez prendre - incitation à créer », Permis de vivre la ville

APEP_349. « Usages et outils de l'Internet citoyen à destination des jeunes. Guide méthodologique - Contribution de l'association ICI », Innovons pour la concertation sur Internet (ICI)

APEP_352. « Château d'eau », Plexus

APEP_384. « Atelier Numérique Planète Sciences », Planète Sciences

APEP_386. « Création et développement d'une web-radio locale »