



**« Un réseau d'initiatives de Jeunes et territoires numériques »
l'office**

**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





INTRODUCTION

Ce projet a été financé par le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse dans le cadre de l'appel à projets n°__ lancé en_____ par le Ministère chargé de la jeunesse.

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



FICHE SYNTHÉTIQUE DU PROJET

Cette fiche doit tenir en une seule page et être remplie en utilisant le cadre suivant.

THÉMATIQUE : ... Numéro du projet : APEP_134
LE DISPOSITIF EXPERIMENTÉ
Titre : Un réseau d'initiatives de jeunes et Territoires Numériques
Objectifs initiaux : Expérimenter des lieux ouverts et conviviaux pour faciliter l'initiative jeunesse à partir des pratiques numériques créatives d'expression, et de production de nouveaux médias citoyens, et avec un écosystème d'acteurs de l'information jeunesse et de l'éducation populaire, des cultures numériques, et de l'économie sociale et solidaire. A l'échelle de la métropole Aix-Marseille.
Public(s) cible(s) : Jeunes collégiens, lycéens, étudiants, jeunes actifs ou sans emplois fréquentant les lieux IJ et d'animation jeunesse sur Aix-Marseille Métropole. Plus de 3000 jeunes touchés et mobilisés par l'expérimentation
Descriptif synthétique du dispositif expérimenté : Le dispositif s'est déployé en trois types d'actions : autour des outils de l'IJ 2.0 : accompagnement de projets de jeunes, dispositifs d'informations, médias ... ; iMédiaCinéma, dispositif d'éducation aux images 2.0 ; et un dispositif de formation. Des dispositifs de coopération inter-structurel.
Territoire(s) d'expérimentation : Aix-Marseille Métropole, avec des actions ciblées sur Vitrolles, La Ciotat, Marseille, mais aussi Aix-en-Provence et Aubagne.
Valeur ajoutée du dispositif expérimenté : Développement d'actions innovantes par ou pour les jeunes dans les structures partenaires, avec et sans les outils numériques ; développement d'une coopération effective entre structures partenaires pour mettre en place de nouveaux services à destination des jeunes ; et pour organiser un travail méthodologique entre cultures libres et éducation populaire ;
Partenaires techniques opérationnels : (1) Partenaires initialement visés dans la convention : CRIJPA, Intermade, Urban Prod, Vatos Locos Vidéos, ZINC, Seconde Nature, Design the Future Now, Radio Grenouille, quidam Production. (2) Partenaires effectifs de l'expérimentation : CRIJPA, Intermade, Urban Prod, Vatos Locos Vidéos, ZINC, Seconde Nature, Design the Future Now, Radio Grenouille. Anonymal – La Maison Numérique, Tabasco Vidéo, Com'etik Diffusion, L'Alhambra et L'Institut de l'image – Pôle régional d'Éducation au Cinéma, la Médiathèque Simone Veil, la Médiathèque Marcel Pagnol d'Aubagne, le Collège Jean Jaurès (La Ciotat), le Point d'Information Jeunesse Aubagne, Massilia Zoom, Planète Emergences, Images et Paroles Engagées, Le Festival International du Film d'Aubagne, Cinéma Les Lumières (Vitrolles), Quidam Production.

<p>Partenaires financiers (avec montants): Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse (150 000), Ville de Vitrolles (28 000), Ville de La Ciotat (24 000), Communauté du Pays d'Aix (21 000), Conseil Départemental 13 (26 000), Conseil Régional PACA (6 000).</p>
<p>Durée de l'expérimentation : (1) Durée initiale : 24 mois, décembre 2014 jusqu'à décembre 2016 (2) Durée effective : idem</p>
<p>LE PORTEUR DU PROJET</p>
<p>Nom de la structure : l'office, association de préfiguration d'une coopérative culture numérique. Type de structure : association</p>
<p>L'ÉVALUATEUR DU PROJET/ DU PROGRAMME</p>
<p>Nom de la structure : La Critic/Le LERIS Type de structure : association et structure publique</p>



PLAN DE LA NOTE DE RESTITUTION

Sommaire

Introduction 6

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 (analyse quantitative et qualitative) 8

II. Déroulement de l'expérimentation 11

A. Actions mises en œuvre 14

B. Partenariats 18

C. Pilotage de l'expérimentation 20

D. Difficultés rencontrées 20

III. Enseignements généraux de l'expérimentation 22

A. Modélisation du dispositif expérimenté 22

B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif 24

Conclusion 28

Annexes 33

Tableau 1 sur les publics

Tableau 2 sur les actions

Tableau 3 sur les outils

Tableau 4 sur l'exécution financière

Introduction

Le projet « Réseau d'Initiatives de Jeunes et territoires numérique », appelé &CO, s'est déroulé durant 2 années sur le territoire métropolitain d'Aix-Marseille. L'enjeu de l'expérimentation était de mettre en œuvre des dynamiques nouvelles et non encore prise en charge par les différentes politiques territoriales, autour de l'accompagnement de projets de jeunes, dans un contexte de profondes mutations, entre autre dû aux transformations numériques. De plus, pour mener cette expérimentation, ont été associés des structures venant de différents horizons (IJ, ESS, éducation populaire, médiation numérique, design) pour mettre en œuvre de actions, en coopération, qui renouvellent la capacité des structures à innover et à mettre en œuvre de nouveaux dispositifs et outils.

Cette expérimentation s'est menée à l'échelle métropolitaine (Aix-Marseille), à partir de lieux territorialisés – Vitrolles, La Ciotat, Aubagne – et à partir du CRIJPA à Marseille avec un écosystème d'acteurs de l'éducation populaire, de l'information jeunesse, des cultures numériques et de l'initiative ESS.

Cette expérimentation a généré :

- une adhésion forte des jeunes aux dispositifs expérimentés en prenant en compte de problématiques de mobilité/non mobilité, l'offre d'activité et le mode d'adresses, l'ouverture des lieux aux possibilités d'initiatives.

- un projet coopératif entre structures qui s'est construit par itération.

Pour répondre au plus près des besoins des structures en termes méthodologiques et de formation des agents et salariés pour conduire l'expérimentation, et pour répondre au plus près aux besoins que le projet faisait émerger auprès des jeunes.

- l'émergence d'un réseau professionnel inter-sectoriel entre cultures libres et éducation populaire.

Pour répondre au besoin des structures d'élargir leurs cadres d'interventions et leurs cadres méthodologiques pour appréhender les métamorphoses actuelles, tant institutionnelles que de pratiques et d'environnement.

- un élargissement territorial en cours d'expérimentation.

Face aux besoins fort des structures IJ et d'animation et une maturité à coopérer, le projet s'est étendu depuis Vitrolles vers d'autres ville de la métropole (Aix, Aubagne La Ciotat) pour mobiliser et s'adresser plus largement aux jeunes. Cet élargissement a eu des incidences financières en élargissant l'investissement des collectivités, et en conduisant les structures à co-financer l'expérimentation coopérative.

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

A. Objectifs de l'expérimentation

Le but du projet consistait à expérimenter, pendant deux ans, les différents moyens d'engager une nouvelle dynamique de lieu ouvert pour l'initiative jeunesse.

Ces articulations prenaient en compte l'évolution des pratiques des jeunes observées qui mettent en jeu de nouvelles modalités de fréquentation des lieux et des institutions, associées à l'appropriation des outils numériques et des relations sociales horizontales, dans la production de « cultures à domiciles » (Sylvie Octobre, 2009, Olivier Donnat 2010, Alternatives Economiques 2013, Rapport inclusion numérique du CNN 2014).

Au développement d'un lieu sur Vitrolles, et avec le CRIJPA sur Marseille, s'articulaient des projets comme iMédiaCinéma et des nouveaux médias favorisant une participation des jeunes. Cette approche transversale permettait une prise en compte large des pratiques numériques des jeunes tant sous forme d'expression créative, qu'informative. Pratiques à partir desquelles des enjeux de vie d'un lieu, de fréquentations, d'information et d'accompagnement pourraient s'ancrer. Un dispositif de rencontres et de formations professionnelles, associant le CREPS PACA, est venu accompagner ces évolutions pour transmettre et essayer.

Les quatre objectifs du projet ont été :

- proposer aux jeunes un cadre pour la participation et la construction collective d'une « culture commune » de l'initiative à partir des enjeux d'information, d'expression, de convivialité, d'innovation et de créativité. Ces enjeux croisés se sont concrétisés par une utilisation active des dispositifs et des outils numériques, et en expérimentant l'articulation des dynamiques de production et de diffusion des expressions culturelles avec les nouveaux médias numériques, aux logiques d'accompagnement des initiatives et des projets, et à des dispositifs de circulation décentralisés de l'information jeunesse.
- accompagner la création de contextes de socialisation et d'un « vivre ensemble » des jeunes sur les territoires et à l'échelle métropolitaine, faciliter l'articulation entre les « communautés » : étudiants, jeunes actifs, scolaires, inactifs ... pour développer des coopérations dans l'action ;
- mettre en œuvre des méthodes d'éducation populaire pour promouvoir une émancipation dans des cadres contemporains d'activité et de travail en expérimentant les manières innovantes d'« apprendre ensemble », via le numérique, l'ouverture et la coopération, la capacitation de tous (professionnels, jeunes) et la facilitation ;
- mobiliser les acteurs du territoire et s'appuyer sur un réseau de partenaires inter-sectoriel à l'échelle métropolitaine en expérimentant l'essaimabilité d'un dispositif d'émergence de l'initiative des jeunes à d'autres territoires avec les acteurs présents, en travaillant le « code source » de l'action et la construction d'outils pédagogiques partagés.

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

1. Public visé

Le public visé par cette expérimentation était des jeunes entre 12 et 30 ans, scolaires, étudiants, actifs et inactifs, vivant à l'échelle ou sur des territoires de la métropole.

Et plus précisément :

Collégien-ne-s, lycéen-e-s vitrollais,
 Etudiant-e-s d'Aix Marseille Université et autres établissements d'enseignement supérieurs, à Vitrolles et à Marseille
 Jeunes travailleuses/eurs habitant à Vitrolles,
 Jeunes de Foyers de Jeunes Travailleurs
 jeunes fréquentant les médiathèques et les structures et activités des partenaires du projets

souhaitant ou développant des projets et des initiatives créatives, expressives, d'information, de médiation, économiques ...

estimation de publics touchés au démarrage du projet : 1910

2. Bénéficiaires directs

3110 jeunes ont été touchés par les actions pendant les deux années d'expérimentation.

2.1. Statistiques descriptives

6-10 ans	14%
10-16 ans	34%
16-18 ans	41%
18-25 ans	10%
Collégiens	14%
Lycéens en LEGT	22%
Lycéens en lycée professionnel	9%
Jeunes apprentis en CFA	4%
Étudiants du supérieur	28%
Demandeurs d'emploi	7%
Actifs occupés	9%
Autres : (préciser)	7%
Filles	47%
Garçons	53%

2.2. Analyse qualitative

Dans la première année d'expérimentation nous avons volontairement été à la rencontre de jeunes d'horizons et tranches d'âge très différentes, pour identifier d'une part les différentes pratiques, envies et besoins des jeunes du territoire (de manière non exhaustive), et d'autre part pour rencontrer des jeunes avec qui

construire les expérimentations 2016. Dès la rentrée 2015, des activités qui ont pris place dans les établissements scolaires (collèges, lycées), nous avons touché beaucoup de jeunes entre 16 et 25 ans, qui semble être les jeunes les plus concernés par la transformation des offres que peuvent faire nos partenaires. En 2016, les 16-25 restent le public le plus touché.

Il apparaît que depuis janvier 2016, les partenaires ont réussi à proposer des offres depuis leurs structures, et à fédérer un public à la fois captif (collège et lycées) et moins captif (hors des établissements) en choisissant de prototyper des dispositifs avec des jeunes majoritairement situés entre 20 et 30 ans. Les lycéens et les étudiants sont ainsi les populations les plus touchées par l'expérimentation.

Effectivement, les communautés d'étudiants et de services civiques impliqués auprès des différentes structures du réseau &CO ont été relais d'information de pair à pair. Ce qui explique l'augmentation des publics de la tranche 18-25 et 25-30 ans sur les six premiers mois de 2016. Nous nous sommes appuyés sur ces communautés de jeunes en les invitant à prendre une place plus importante dans le projet &Co, se faisant « ambassadeurs » et parfois animateurs des différents dispositifs auxquels ils contribuent (voir Déclic, RadioLab, Les malettes pédagogiques, la plateforme COREMOB et les ateliers iMédiaCinéma).

Puisque l'accompagnement des initiatives jeunes s'est révélé être un enjeu important, les nouveaux partenaires culture-jeunesse associés au projet &Co en 2016 sont eux aussi devenus prescripteurs auprès de jeunes entrant dans le monde professionnel, pour accompagner l'émergence de projet, et leurs parcours de vie. Ce qui explique que nous ayons touché moins de jeunes entre 12 et 18 ans depuis le début de l'année 2016.

Depuis janvier 2016, le réseau &Co s'élargit avec l'implication du BIJ de La Ciotat, du PIJ d'Aubagne et du BIJ d'Aix-en-Provence. Un travail de transmission se met en place avec les équipes d'animateurs, de conseillers, et de responsables de structures culturelle. Ces temps de transmission consolident des coopérations entre les partenaires et expliquent l'augmentation des publics adultes professionnels dans les bénéficiaires.

(Note : on retrouve la population des 25-30 ans dans les statistiques Adultes (autres)).

L'augmentation de 50 % du nombre de bénéficiaires touchés s'explique par l'appropriation forte par les structures des dynamiques du projet, et d'une pertinence de leurs réponses face aux besoins des jeunes. D'une certaine manière le projet est arrivé «au bon moment pour les bon partenaires».

La tendance début 2017 est que l'accroissement de la fréquentation des lieux par les jeunes se poursuit dans la majorité des structures partenaires du projet.

3. Bénéficiaires indirects

Les bénéficiaires indirects sont les parents et les animateurs des structures, directement associés de près aux actions menées par les jeunes.

II. Déroulement de l'expérimentation

Le projet s'est déroulé autour de trois axes d'expérimentations et en trois, itérations/étapes de travail.

Le point de départ du projet est de faire évoluer les lieux d'accueil de jeunes vers des lieux ouverts et conviviaux pour faciliter l'initiative jeunesse à partir des pratiques numériques créatives d'expression, et de production de nouveaux médias citoyens, et avec un écosystème d'acteurs de l'information jeunesse et de l'éducation populaire, des cultures numériques, et de l'économie sociale et solidaire. Cette évolution prend appui sur **différentes activités menées par les jeunes et facilitées par un écosystème d'acteurs locaux et métropolitains**, intersectoriels :

axe 1 : des lieux outillés

axe 2 : valoriser les pratiques créatives d'expression

axe 3 : un réseau d'acteur formé

Cette approche permet de traiter ces différents axes de l'appel à projet APEP de manière transversale, à partir d'une approche culturelle des pratiques numériques. Ces articulations prennent en compte l'évolution des pratiques des jeunes observées qui mettent en jeu de nouvelles modalités de fréquentation des lieux et des institutions, associées à l'appropriation des outils numériques et des relations sociales horizontales, dans la production de « cultures à domiciles ».

Pour traiter des différentes complexités - transversalité des actions, hétérogénéité des acteurs, différentes typologies d'actions, différences de publics jeunes ... - et répondre au plus près aux besoins des structures et des jeunes en cours d'expérimentation - enjeu d'innovation - le projet a été conduit selon les principes de la méthode AGILE, par itération et en favorisant l'intelligence collectif du groupe de partenaire.

Axe 1 : Des lieux ouverts et outillés

Ouvrir les lieux à l'initiative des jeunes, sur différents sites à l'échelle de la Métropole, à partir de Vitrolles et de la Ciotat, avec les directions de la Jeunesse des villes, et avec le CRIJPA à Marseille.

Développer des outils média et de médiation, des jeunes pour les jeunes pour proposer d'autres approches et accès à l'information territoriale (orientations, bons plans ...).

De manière synthétique, les livrables de l'expérimentation :

- les lieux IJ comme des « tiers-lieux » : renouvellement des activités de pratiques numériques d'accueil, approprié par les équipes qui travaillent différemment (cf. témoignage de Christian Salque, directeur du CRIJ PA en annexe) ;
- DECLIC : un dispositif d'accompagnement de projets des jeunes par les jeunes ;
- « O jeunes », une émission de radio mensuelle sur les ondes de Radio Grenouille/Radio Campus ;
- Des outils d'orientation et d'information autour d'un jeu de rôle et de dispositifs numériques (CV vidéo, base de données emploi, cartographie du territoire ...).

Axe 2 : iMédiaCinéma, un dispositif d'expression via les outils numériques mobiles

iMédiacinema est un festival de pocket films, qui produit de nouvelles pratiques numériques d'expression et des espaces de diffusion qui valorisent la production audiovisuelle et cinématographique des jeunes hors des circuits traditionnels de l'éducation aux images, et hors des plateformes en ligne (Youtube, Facebook ...).

De manière synthétique, les livrables de l'expérimentation :

- un festival annuel
- plus d'une centaine d'ateliers menés par les partenaires
- 170 films sélectionnés et diffusés
- une plate-forme de ressources en ligne
- un réseau de professionnels (30) associant les acteurs de l'éducation à l'image, les Pôles régionaux d'éducation à l'image, les médias citoyens, les acteurs de la médiation numérique et les acteurs de l'animation jeunesse (réseau IJ, Centre Sociaux).

Axe 3 : Un dispositif de formation et de rencontres professionnelles pour un réseau d'acteurs métropolitain

L'enjeu de la formation a été clé, dans ce cadre d'expérimentations, pour permettre aux acteurs d'identifier et de s'approprier des éléments d'innovation et en envisager l'implémentation de manière durable. Après un « panorama des cultures numériques » réalisé pour l'ensemble des équipes des partenaires en mars 2015, une dizaine de modules de formations ont été mis en oeuvre entre l'été 2015 et novembre 2016 pour répondre aux besoins des structures. En parallèle de ces formations, un Certificat de Spécialisation a été élaboré par le CREPS PACA sur les usages et la médiation numérique pour démarrer en septembre 2017.

Des rencontres professionnelles ont été conçues comme la clôture de ce processus d'appropriation/formation.

Un sprint d'édition a été organisé en novembre 2016 pour produire des communs et du récit sur 3 jours, avec pour objectifs de collecter de la matière auprès de tous les partenaires et s'organiser en sprint sur 3 jours pour écrire, concevoir et éditer des supports de transmission et de valorisation, distribués en décembre pendant les rencontres « Keep in touch ».

Les rencontres professionnelles ont eu lieu les 13 et 14 décembre 2016 au CREPS PACA. « Émancipation et Jeunesse : keep in touch ! », une rencontre entre l'éducation populaire et les cultures numériques au service de l'éducation des jeunes pour partager les questionnements, les expériences, les outils et les méthodes autour de la notion d'émancipation croisant :

- Les enjeux d'éducation à l'image, au média, outils collaboratifs, réseaux sociaux, etc.
- La place des cultures numériques dans l'éducation populaire, de l'open source et du DIY.
- Les enjeux de formation professionnelle, d'animation de réseaux, de coopération.
- Les moyens de l'apprentissage de pair à pair, de l'émancipation, de la co-construction.

Cette rencontre a été aussi l'occasion de penser les continuités du projet &CO* avec l'ensemble des partenaires et autres structures rencontrées pendant les deux années d'expérimentation, de permettre à chacun de s'ouvrir à d'autres pratiques, de partager sur des situations vécues et pourquoi pas d'engager de nouvelles collaborations. Le programma

é été construit avec l'ensemble des acteurs : Ateliers Pocket film (Vatos Locos Vidéo), Ateliers "La vie dont tu es le héros" (CRIJPA), Discussion avec Cap Berriat autour de l'accompagnement des jeunes porteurs de projets (l'office), Débat "Numérique, vie privé et santé" (réseau BIJ et PIJ), Arpentages, débats mouvants ...

De manière synthétique, les livrables de l'expérimentation :

- dossier d'habilitation d'un certificat de spécialisation « usages numériques et jeunesse ».
- la rencontre « keep in touch »
- l'édition d'un carnet de valorisation accessible en ligne <http://www.and-co.org>.

Les itérations

La méthode de projet AGILE a été choisie pour la mise en œuvre de ce projet. Méthode itérative, adaptative et incrémentale, permettant de s'adapter en permanence aux différents contextes publics et partenariaux. Cette méthode a permis d'être au plus près des préoccupations, des besoins et des envies des jeunes. Cela a permis d'avancer de manière itérative en construisant le projet étape par étape. Cette méthode AGILE est adaptée aux projets d'innovation sociale et d'expérimentation culturelle, multi-partenaire, dans des contextes fortement évolutifs.

Ce qui a permis véritablement :

- de construire avec les jeunes à partir et au plus proche de leurs besoins et des envies exprimées. Travail sur des principes d'innovation ascendante et de pair-à-pair.
- de mener un travail de coopération : travailler ensemble de manière coopérative, à l'échelle des territoires et à l'échelle de la métropole. L'innovation a consisté à construire des cadres de coopération entre acteurs, un dispositif d'intelligence collective s'inspirant des principes de l'éducation permanente, au-delà du travail collaboratif.
- de développer des réseaux d'acteurs, en associant, activité après activité, de nouvelles structures et professionnels. Le projet a fait « tâche d'huile » et a intéressé, pendant les deux années, plus d'une trentaine d'opérateurs qui sont venus d'associer aux trois axes. Le développement le plus important s'est fait autour du dispositif iMédiaCinéma qui a associé les Pôles d'éducation à l'image, les médias citoyens du territoire, des associations de production, des festivals ... Ces acteurs ont souhaité ainsi constituer une plateforme de coopération territoriale pour oeuvrer auprès de la direction de l'éducation du Conseil Départemental et auprès du Rectorat, pour valoriser les actions menées en terme d'éducation aux médias. Ce travail a produit un document cadre en annexe de ce rapport.

A. Actions mises en œuvre

1. Préparation du projet

Janvier – Juillet 2015

Permanences

Permanences CRIJPA : des temps de rencontres pour présenter &Co, collecter la parole des jeunes grâce au questionnaire et à des temps d'animation (porteur de parole)
Permanence Vitrolles à MAJIC : des temps de rencontres pour présenter &Co, collecter la parole des jeunes grâce au questionnaire

Accompagnement de structures

Accompagnement CRIJPA : participation à des réunions d'équipes, et rendez-vous pour construire avec l'équipe les actions d'expérimentation
Accompagnement des structures vitrollaises (Meleza, MPT, Vatos Locos ...) : participation à des réunions d'équipe, et rendez-vous pour construire avec les équipes les actions autour de la construction d'un tiers-lieu numérique au sein de MAJIC.

Enquête – Mobilisation

Au CRIJPA, à Vitrolles et sur la métropole. Aller à la rencontre de jeunes en s'appuyant sur les structures partenaires et leurs événements, en itinérance, dans des lieux publics, des universités, etc.

Préparation – élaboration des actions d'expérimentation

- Workshop design au CRIJPA pour la réalisation d'un diagnostic sur les besoins de la structure pour la transformation du lieu et de ses usages
- Accompagnement de projets de jeunes – préparation, rencontres, repérages de projets de jeunes pour construire collectivement la logique d'accompagnement de projets de jeunes au sein de &Co (qui donneront lieu aux journées Déclic)

iMédiaCinéma

- Atelier Pocket films : atelier de réalisation de pocket films avec différents partenaires, dans divers lieux, et avec divers publics (dans le cadre de iMédiaCinéma)
- Formation pocket films : des formations réalisées pour essayer la pratique du pocket film et rendre autonomes les structures (culturelles, jeunesse, d'animation, etc.)
- Résidence d'artistes (Dronards) – ateliers drones : Résidence à Vitrolles par l'équipe des Dronards pour le tournage d'un film de Science fiction, de manière participative, avec des ateliers, des déambulations dans la ville ...

Panorama/formation

Journées de sensibilisation : qui ont rassemblé l'ensemble des partenaires du projet, pour partager et se construire une culture commune autour des enjeux liés au numérique, à l'action jeunesse, à l'éducation populaire, etc.

2. Mise en œuvre du projet

Juillet 2015 – Septembre 2016

Accompagnement

- Accompagnement CRIJPA : accompagnement de l'équipe (participation aux réunions d'équipe, animation de temps de réunions pour concevoir des actions liées au lieu, aux usages ou à l'information jeunesse en régime numérique)

- Accompagnement du BIJ de la Ciotat (participation aux réunions d'équipe, animation de temps de réunions pour concevoir des actions liées au lieu, aux usages ou à l'information jeunesse en régime numérique)
- Accompagnement des structures partenaires pour l'élaboration des différentes actions.

Ateliers du CRIJPA

- Emission de radio : émission de radio co-construite avec le CRIJPA et Radiolab
- USE IT – Map it together : en lien avec le LabZ, accompagnement d'un projet de jeunes de cartographie et ateliers carto (collecte de bons plans dans la ville)
- Minimix CRIJPA : des workshop pour imaginer des outils d'information innovants
- Workshop LabZ : des journées de créativité pour créer un premier prototype d'outil numérique cartographiant les bons plans à Marseille
- Atelier plateforme de jeunes : accompagnement du CRIJPA pour la réalisation d'ateliers de prototypage d'une plateforme sur la mobilité internationale des jeunes au niveau régional avec scénarios d'usages, prototypage sur application ...

Ateliers à Vitrolles

- Atelier MAO – Vitrolles : atelier de pratique artistique avec un vidéaste et un musicien
- Atelier Drone : pour découvrir ces objets et produire des images autrement
- Camion Petits Débrouillards : mêler de la médiation scientifique aux pratiques numériques créatives

Ateliers à La Ciotat

- Outils de l'IJ – BIJ La Ciotat : accompagnement pour imaginer, prototyper et tester un jeu de rôle version papier et numérique pour tracer son parcours de vie et être accompagné par les BIJ et PIJ

Accompagnement de projets de jeunes

- Accompagnement de projets de jeunes : repérages, rencontres, conseils, mise en lien, suivi de jeunes porteurs de projets
- Déclic : Session d'accélération de projet, pour faire se rencontrer des jeunes porteurs de projets avec des personnes ressources.

iMédiaCinéma

- Atelier pocket films : atelier de réalisation de pocket films avec différents partenaires, dans divers lieux, et avec divers publics (dans le cadre de iMédiaCinéma)
- Rencontres iMédiaCinéma : temps fort avec des rencontres professionnelles et la rencontre des jeunes mêlant diffusion de la sélection de films, et pratiques créatives liées à l'image en mouvement
- Diffusion iMédiaCinéma : valorisation des films réalisés et diffusion dans d'autres cadres
- Développement iMédiaCinéma : présentation du projet dans différents contextes et événements extérieurs pour essayer et en alimenter la dimension d'ouverture
- SummerCamp : Une semaine d'université auto-gérée autour de la question des médias (dans le cadre de iMédiaCinéma)

Formation

- Formation identité numérique : une journée de formation sur les enjeux de vie privée et d'internet
- Formation community management : une journée pour appréhender les outils de community management
- Formations pocket films, Question de jeunesse, Caméras Mobiles : des formations liées aux question d'éducation à l'image 2.0 (dans le cadre de iMédiaCinéma)

3. Achèvement du projet

Septembre – Décembre 2016

Ateliers à La Ciotat

- Forum de jeunes : animation d'un forum réunissant des jeunes en service civique, en apprentissage, de missions locales, etc.
- Atelier CV vidéos au lycée Lumière de La Ciotat avec Urban Prod
- Ateliers vidéo au collège avec Urban Prod

Ateliers au CRIJPA

- Atelier vidéomathon avec la Fabulerie
- Outils de l'information jeunesse : ateliers sur le territoire avec le CRIJPA et le BIJ de La Ciotat autour de la réalisation de mallettes de l'information jeunesse
- Atelier radio avec Radiolab qui a constitué un groupe de jeunes
- Plateaux radio Radiolab : en public, à l'université

Déclic

Déclic : deux sessions d'accélération de projets de jeunes

Valorisation

- Marathon d'édition : un marathon d'écriture pour construire collectivement des récits sur les deux ans d'expérimentation
- iMédiaCinéma : Rencontre avec diffusion de films, ateliers en lien avec l'Open Bidouille Camp Junior
- Rencontres Emancipation et Jeunesse : deux journées de partage d'expériences et d'outils autour des notions d'éducation populaire croisant les cultures numériques au service des jeunes.

b) les actions réalisées

Axe 1 : Tiers Lieu

1- outils et médias citoyens

- a) Radiolab
- b) Minimix
- c) Cartographie

2- accompagnement

- a) Déclic- l'accompagnement des jeunes par les jeunes -
 - b) COREMOB – plateforme de mobilité internationale
 - c) Mallettes pédagogiques de l'info jeunesse
- 3- appui au CRIJPA

Axe 2 : iMédiaCinéma

- 1. les Rencontres iMédiaCinéma
- 2. Projet artistique
- 3. Les ateliers et Summercamp
- 4. Réseau métropolitain

Axe 3 : Formation & atelier &CO

- 1. Un Certification de Spécialisation
- 2. Le panorama des cultures numériques
- 3. Les ateliers &CO
- 4. Le sprint de valorisation
- 5. Les rencontres professionnelles «Keep in touch»

B. Partenariats

Le projet d'expérimentation a été écrit avec un socle de partenaires implantés sur les territoires et des opérateurs ressources à l'échelle métropolitaine. L'objectif a été de construire, sur les territoires d'actions (Vitrolles, La Ciotat, Marseille, Aubagne, Aix), et à l'échelle métropolitaine, une capacitation collective entre acteurs associatifs, collectivités et institutions dans l'innovation, puis la mise en œuvre et la structuration d'activité jeunesse 2.0, en y associant les usagers. Cette capacitation a permis d'articuler trois outils de l'éducation populaire – méthode de projet, participation des public/public-acteur et formation. Cette méthode s'est basée sur l'implication et la mobilisation des équipes, des responsables associatifs, des élus et des services au sein des différentes instances de pilotage du projet et des différentes activités.

Lors des différentes itération du projet, cette méthode a permis d'intégrer de nouveaux partenaires et de constituer des groupes d'acteurs référents se structurant en écosystèmes de développement, autour du projet iMédiacinema et de l'éducation aux médias (cf. anté), autour du CRIJPA et plus généralement de l'accompagnement de l'initiative jeunesse, et autour de dispositifs innovants, type Living Lab et Tiers-Lieu, tournés vers les projets de jeunes à Marseille et à La Ciotat.

Un partenariat a été mené avec le Shadok à Strasbourg pour partager les fruits des deux expérimentations.

1. Partenaires opérationnels

Nom de la structure partenaire	Type de structure partenaire	Rôle dans l'expérimentation
CRIJPA	association	Acteur ressource sur l'IJ, terrain d'expérimentation, animation de réseau
InterMADE	association	Méthodes d'accélération de projet, repérage de projets
UrbanProd	association	Education à l'image, ateliers, structure ressource iMediaCinema
Vatos Locos	association	Education à l'image, ateliers, structure ressource iMediaCinema
ZINC	association	Expérimentation cartographique, opérateur ressource médiation numérique
Seconde Nature	association	Fonction ressource formation usages numérique
RadioLab	association	Animation d'atelier radio
Design The Future Now	association	Expérimentation design de service
Pôles régionaux Education à l'image : Alhambra et	association	Education à l'image, ateliers

Institut de l'Image		
Anonymal	association	Education à l'image, ateliers, structure ressource iMediaCinema
CREPS Aix	Service public	Fonction ressource formation Education Populaire
BIJ La Ciotat	Ville de la Ciotat	Terrain d'expérimentation, mobilisation de jeunes
Service Jeunesse	Ville de Vitrolles	Terrain d'expérimentation

2. Partenaires financiers

Financements	Part de ces financements dans le budget total de l'expérimentation (hors évaluation) en %
Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse	44 %
Cofinancements extérieurs à la structure	40 %
Autofinancement	16 %

C. Pilotage de l'expérimentation

La conduite du projet a été assurée par le comité des partenaires ressources et les partenaires associés sur les territoires. Il s'est réuni à chaque itération du projet : tous les 6 mois. Il a intégré en 2016 les nouveaux partenaires du projet : Ville de la Ciotat, médias citoyens ...

Les objectifs de travail de ce comité ont été :

- travailler ensemble de manière coopérative, à l'échelle des territoires d'expérimentation (Vitrolles, La Ciotat, Aubagne, Marseille) et à l'échelle de la métropole ; poser les cadres de coopération, les méthodes de travail, les attendus structurels et collectifs ...

- construire avec les jeunes à partir des besoins et des envies exprimés sur le terrain, dans le quotidien des actions.
- avancer de manière itérative en construisant le projet étape par étape : définir les objets de travail, organiser les groupes, répartir les tâches, et construire ensemble les différentes étapes du travail.

Un des enjeux du projet a été de mener un travail de structuration de ce type d'action avec les institutions concernées. Le projet a bénéficié d'un contexte complexe et intéressant pour ce travail avec la construction métropolitaine Aix-Marseille. Complexe parce que les différentes institutions (communes, métropole, conseil départemental) ont défini et affiché leur politique dans le courant de l'année 2016 en envisageant concevoir les cadres administratifs dans le courant des années 2017 et 2018. Intéressant parce que la Métropole a identifié la jeunesse et les activités d'accompagnement des jeunes comme l'un des axes structurants de son développement.

Deux comités de pilotage se sont réunis sur les deux territoires concernés directement par l'expérimentation : à Vitrolles en janvier 2016 et à la Ciotat en mars 2016, ainsi que s'est opéré un travail à l'échelle métropolitaine autour du CRIIPA et de son pilotage institutionnel, en particulier avec la DRDJSCS. L'objectif de ces comités de pilotage a été de suivre les expérimentation et leur enseignement, et de tracer les perspectives au-delà de 2016 en associant plus largement les institutions du territoire à ce travail et d'échanger sur les positionnements des acteurs concernés.

D. Difficultés rencontrées

- Mutualiser dans les réseaux : L'enjeu a été de prototyper des outils et des dispositifs dans un réseau d'acteurs pour pouvoir essayer ces outils, et permettre qu'ils soient utilisés par d'autres. La difficulté à été de trouver les formulations et documents pour pouvoir être relayés dans les réseaux et « faire école ». L'enjeu à été de créer des outils avec le CRIIPA, tête de réseau des BIJ et PIJ de la Région, avec les structures ressources d'accompagnement de projets de jeunes, et avec les structures autour de la médiation et d'éducation aux images numériques. Cela a été réalisé lors du Sprint de valorisation (novembre 2016) et a donné lieu à des documents édités et accessibles en ligne.

- Mailler la métropole : intégrer de nouveaux acteurs, de nouveaux territoires et de nouveaux projets en cours d'expérimentation comme les BIJ de la Ciotat, Aubagne ou Aix-en-Provence, intégrer de nouveaux opérateurs ressources associatifs comme l'Institut de l'Image ou les médias citoyens (Anonymal, Tabasco Vidéo, Cometik ...). Cette difficulté à été résolue en précisant la méthode de coopération pour la rendre immédiatement appropriable et compréhensible par les nouveaux opérateurs. Cela s'est avéré tant pour les nouvelles collectivités que pour les acteurs associatifs. Cette méthode venant répondre pour dépasser des limites méthodologiques et des blocages opérationnels dans les structures.

- Jouer le jeu de l'expérimentation : Des freins sont apparus face à l'incertitude de l'expérimentation, accentués par une méconnaissance de la culture émergente de coopération et de transversalité, auprès essentiellement des collectivités territoriales, mais

aussi auprès des acteurs associatifs de territoire. La question centrale a été celle des moyens de passer de l'expérimentation à la construction d'une politique publique ? Cela a nécessité d'accompagner les collectivités à intégrer des cadres d'expérimentation au sein de leurs politiques publiques, en posant des points de vigilance sur le fait que l'expérimentation ne peut pas être une injonction, elle ne peut qu'être co-construite, et appropriée par l'ensemble des parties-prenantes. Cette difficulté a généré, in fine, un travail d'élaboration de cadre de coopération entre collectivité et acteurs associatifs, avec des disparités territoriale en fonction de la maturité à coopérer des équipes des collectivités et des associations.

III. Enseignements généraux de l'expérimentation

A. Modélisation du dispositif expérimenté

L'expérimentation a modélisé :

Des dispositifs	accompagnement de projets de jeunes	DECLIC
	festival d'expression jeunesse	iMédiaCinéma
	réseau professionnel	Éducation populaire et cultures libres
des outils	la malette IJ et des outils d'information	« Le jeu dont tu es le héros »
une formation	Un Certificat de Spécialisation	«Médiation et usages numérique»

DECLIC

Déclic est un outil d'accompagnement des jeunes par les jeunes, de pair à pair, basé sur des sprints créatifs et un réseau de partage de compétences. 5 journées d'expérimentation ont été réalisées entre janvier et juillet 2016 dans différents lieux (MarsMediaLab, CRIJPA, Friche de la Belle de Mai, etc.). La méthode est améliorée à chaque nouvelle journée d'expérimentation, et la période entre septembre et décembre 2016 a permis de poursuivre la mise en place régulière de ces temps d'accompagnements par les différents partenaires : CRIJPA, InterMADE, RadioLab. De nombreux professionnels ont été invités à participer à ces sprints créatifs, et des acteurs hors du réseau &Co se sont déjà montrés intéressés pour transférer la méthode Déclic dans leurs propres contextes d'accompagnement d'initiatives de jeunes (Cité Lab, dans des quartiers prioritaires, Uniscité pour leur dispositif Rêve et Réalise). Le CRIJPA et InterMADE l'ont intégré dans leurs fonctionnements.

« Le jeu dont tu es le héros »/mallettes pédagogiques de l'IJ

En parallèle du travail des ateliers Déclic, a émergé le besoin d'outiller les acteurs de l'information jeunesse (agent d'accueil, animateur, ou volontaire) pour prendre en compte les nouveaux usages et les nouvelles pratiques liés à l'environnement numérique actuel. Le BIJ de La Ciotat a été pilote dans la conception d'une nouvelle représentation de l'information jeunesse, s'appuyant sur ses volontaires, invités à donner leur vision du BIJ pour proposer de nouveaux outils. Un prototype de mallette pédagogique et de jeux de rôle pour tracer son parcours ont ainsi été conçu et réalisé pour être testés auprès des jeunes dans plusieurs BIJ et PIJ du réseau IJ :

- Une malette pédagogique à destination des conseillers amenés à se déplacer pour présenter le BIJ à l'extérieur et pour aller à la rencontre des jeunes (photo-langage, ice breaking, etc.)
- Un jeu de rôle pour accompagner de manière ludique et collective, les jeunes dans leur parcours de vie. Toujours à partir de l'expérience de ces trois volontaire et des situations vécues des conseillers, le jeu consiste en un jeu de « carte situations » qui invitent les participants à raconter leurs expérience personnelles, pour valoriser des compétences informelles (par exemple du babysitting dans la famille) et de formuler des envies des goûts et des idées pour ouvrir les différents chemins possibles. Chaque joueur a son propre carnet de jeu, dans lequel il peut tracer son propre parcours et garder les pistes et les contacts qu'on lui donne.

Le jeu de rôle sera édité par le CRIJPA pour être diffusé au sein du réseau.

Imediacinéma

Les associations d'éducation à l'image et de médiation numérique associé au projet iMédiaCinéma - Urban Prod (Marseille), Vatos Locos Vidéos (Vitrolles), Anonymal (Aix), Tabasco vidéo (Marseille), Cometik (Aubagne) - à partir de la pratique vidéo, webtv, média citoyens, se sont regroupées pour élaborer un cadre pédagogique sur les images 2.0. Elles ont proposé à l'Education Nationale et aux Collectivités Territoriales des modules d'animations sur comment produire ces images ? Quelles "valeurs", "qualité" ont-elles ? Comment les regarder, les lire, les diffuser ? Ce cadre de référence prend la forme d'un projet pédagogique, de modules type d'animation et d'un catalogue de ressources. Il a été finalisé en septembre 2016 pour être expérimenté dans des établissement test en 2017-2018.

Par ailleurs, Urban Prod a souhaité poursuivre la coordination du Festival iMédiaCinéma, et l'animation de la communauté métropolitaine. Deux premiers événements sont programmés en mai à Aubagne et Marseille.

Le Certificat de Spécialisation

Le CREPS PACA a porté la réalisation et le dépôt pour agrément d'un Certificat de Spécialisation « médiation et usages numériques » à mettre en œuvre pour la rentrée de septembre 2017. Le programme de formation a été construit en lien avec les compétences et les pratiques développées par les partenaires du projet

Réseau « éducation populaire et cultures libres »

La rencontre émancipation et jeunesse « Keep in touch » a permis de rassembler près de 50 professionnels pour deux jours de discussion et d'élaboration autour des différents sujets mis en travail pendant les deux années du projet. Un lien à été fait, via la DRDJSCS, avec la réflexion sur la mise en place d'une Equipe Technique Régionale d'Education Populaire, par l'association Chouf Chouf.

Des suites à ce travail vont être mise en œuvre en 2017 dans le cadre d'une formation à destination des responsables et animateurs d'accueils de jeunes dans les Bouches du Rhône et la participation à l'animation d'une ETR « Education Populaire ».

Documentation des méthodes et outils transférables : Le Padlet & Co

Le « sprint de documentation et de valorisation » des expériences de chaque structure a permis de réaliser 6 cahiers composés par des récits pour témoigner de différents points de vue d'une même expérience, et de la documentation détaillée sous forme de wiki créer des communs transférables.

Cette documentation est accessible en ligne.

www.loffice.coop/andco/documentation

https://padlet.com/loffice/documentation_and_co

B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif

1. Public visé

Les jeunes pour le dispositif DECLIC et le « je dont tu es les héros ».

Condition de transférabilité : disponibilité du jeu dans les structures d'accueil.

Les professionnels – responsables de lieux, animateur, chargé de mission, responsable de services - pour les autres outils.

Condition de transférabilité : programme de sensibilisation et de formation

2. Actions menées dans le cadre du dispositif

Le projet a transformé rapidement des premières expérimentations en dispositif pérenne. Les opérateurs ressources et les acteurs de terrain ont trouvé dans &CO, des moyens (méthodes, actions, exemples, partenaires ...) pour élargir, approfondir, ajuster leurs projets, propositions, offres auprès des jeunes de leur territoire. La « question des jeunes » a été un tel « creux » pour l'ensemble des acteurs que les solutions n'ont plus été sectorielles, territoriales ou individuelles, mais dépendant de dynamiques collectives concertées et partagées. Le projet &CO a ainsi été un facilitateur de transition en étant un espace collectif d'expérimentation.

3. Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance

La gouvernance a permis de dessiner deux espaces de coopération, entre les acteurs de l'expérimentation d'une part, et entre les acteurs et collectivités territoriale d'autre part. L'intérêt de l'expérimentation est d'ouvrir des temps où il n'y a pas d'obligation de résultats,

mais une nécessité de moyens. Cela a permis aux acteurs et aux collectivités de pouvoir faire « un pas de côté » pour modifier leur cadre classique de relations (à travers la demande et l'octroi de subvention, ou dans le cadre de collaboration ou coproduction « à part égales »). La dynamique de coopération engage à travailler sur des objets tiers qui ne relèvent d'aucun acteurs au départ. Ainsi a gouvernance coopérative et le travail en comité de pilotage à permis de se cultiver à d'autres formes de travail collectif dans le cadre des réseaux professionnels et des mode d'intervention sur les territoires, qui perdure à l'issue du projet.

4. Impacts sur la structure

La structure à développé et approfondi deux champs de travail :

- sur des modes de coopération territoriaux
- sur l'importance de l'accompagnement de projets de jeunes.

Verbatim de Christian Salque, directeur du CRIJPA

« Un des principaux objectifs de ma prise de fonction de directeur du CRIJ Provence-Alpes en mars 2014 était clairement orienté vers la transition numérique de l'Information Jeunesse, et donc tout d'abord celle du CRIJ.

Le CRIJ était déjà identifié comme EPN, labellisé ERIC par la Région PACA. Nous avons le « service minimum du numérique », par devoir. Il nous fallait entrer dans « l'ère numérique », par conviction. Conviction qu'une mission d'information des jeunes ne pouvait pas, en 2014, se faire autrement qu'en entrant dans le grand bain. Comment pouvions-nous répondre justement à notre mission auprès des jeunes, des « digital natives », en nous contentant du « minimum » : quelques ordinateurs en libre service et un atelier d'orientation en ligne ?

Oui mais « faire entrer l'information jeunesse dans l'ère numérique », ça veut dire quoi, ça consiste en quoi ? Pas facile de répondre à cette question, quand le fossé générationnel rend certains d'entre nous bien éloignés des pratiques numériques actuelles.

Quand l'appel à projet du FEJ « éducation populaire et numérique » est sorti, il était clair pour moi que cette opportunité ne se présenterait pas de si tôt. Pour autant, il m'est apparu également très rapidement que les ressources et les compétences internes au CRIJ ne me permettraient pas d'y répondre directement. Il me fallait trouver des partenaires capables de porter ce projet d'ampleur, en y associant les objectifs du CRIJ. Plusieurs pistes virent le jour, et la plus pertinente sembla vite celle proposée par l'office, qui avait :

- une souplesse qui permettait d'intégrer les enjeux du CRIJ à un projet déjà existant
- une expérimentation qui permettrait de « construire en le faisant » l'IJ numérique de demain

La force de la réussite du projet au CRIJ fut d'arriver à fédérer plusieurs projets, plusieurs dispositifs :

- le projet de Maison de l'Etudiant de la Ville de Marseille (accueil des étudiants et des associations étudiantes) qui nous a permis une rénovation des locaux et de créer de nouveaux espaces au sein du CRIJ : des espaces de co-working et de convivialité, des espaces culturels (lieu d'exposition et salle de projection vidéo), avec une réflexion importante pour repenser l'accueil et la relation à l'utilisateur ;
- le dispositif ERIC Lab de la Région PACA qui nous a permis d'équiper notre nouveau « Tiers-lieu numérique » d'une wifi grand public, d'un studio de montage vidéo, de matériel son, photo et vidéo ;
- le dispositif Service Civique, qui permet au CRIJ d'intégrer des jeunes de façon permanente dans son projet, dans une dynamique « d'information de pairs à pairs » et de dynamique numérique de « digitaux natives » (animation des réseaux sociaux, web reporters)

Il manquait cependant à ces différents dispositifs un « liant », sans lequel tout cela aurait pu rester une coquille vide : comment faire vivre ce tiers-lieu sans culture numérique interne ? Comment accompagner les volontaires et les salariés sur des missions numériques sans un minimum de formation ? Comment inventer les outils numériques quand on ne connaît pas les possibles ?

Le FEJ numérique porté par l'office a clairement été ce « liant », qui a permis une mise en mouvement global, une cohérence au projet, une immersion dans la dimension numérique, pour que les différents dispositifs mis en œuvre ne restent ni coquille vide, ni superposition sans lien...

La dynamique itérative a permis une appropriation progressive de l'environnement numérique en création. La présence de l'équipe de l'office, notamment pendant la première phase d'enquête, à travers différents outils (enquête numérique, murs de parole), a permis une sensibilisation aux premiers outils auprès de toute l'équipe. L'expérimentation d'outils concrets (vidéomaton, réseaux sociaux, minimix, LabZ...) , a permis de mesurer « in situ » le plus que pouvait apporter le numérique dans le quotidien de l'association.

La formation apportée au personnel sur la culture numérique générale ou sur des outils concrets comme la réalisation de poquets-films a permis une appropriation de l'outil vidéo et une acquisition de réflexe numérique (création systématique d'un événement facebook par exemple).

Ces deux ans sont passés très vite. Il nous faut aujourd'hui poursuivre la dynamique de façon autonome, notamment en développant de nouveaux outils d'information jeunesse en ligne, concrétisant les travaux entrepris comme l'application mobile, et développer des vidéos pédagogiques complémentaires de nos productions documentaires.

Beaucoup reste à faire, mais le chemin est aujourd'hui clairement tracé, et l'équipe du CRIJ aujourd'hui - si tous ne sont pas des fondus du numérique - comprend les enjeux de développer cette culture numérique et l'importance d'être à la pointe pour notre projet associatif d'information des jeunes dans une société en cours (bien avancé) de mutation.

Ce fut aussi une belle aventure humaine, en interne, avec l'office, mais peut-être également et surtout avec l'ensemble des acteurs plus ou moins lointain du projet, acteurs de l'éducation populaire, de la médiation numérique. Cette aventure humaine a permis de créer des liens, des ponts, de faciliter les relations, les contacts, les soutiens, les partenariats, actuels et à venir.

Nul doute que cette expérience va nous permettre de développer de nouveaux projets inter-associatifs.

En interne, elle nous a aussi permis l'embauche d'un médiateur numérique en emploi d'avenir, et d'essaimer cette dynamique dans le réseau Information Jeunesse régional, notamment lors des Rencontres Régionales de l'Information Jeunesse en PACA qui se sont déroulées le 14 juin 2016 à Aix-en-Provence.

Alors, du fond du cœur, merci à l'office et à son équipe, pour nous avoir mis sur ce chemin, avec le sourire et l'envie d'aller plus loin !

Le 23 décembre 2016
Christian Salque
Directeur du CRIJ Provence-Alpes »

Conclusion

Elements de réflexions produits pour le livret du projet FIP porté par le Shadok, restituant l'expérience menée à Strasbourg en 2015/2016. Issus d'une réflexion partenariale sur les jeunes, le numérique et la médiation.

Quelle place à prendre entre jeunes et outils numériques ? Ou pourquoi est-il important de « s'occuper » des pratiques numériques des jeunes ?

Commençons par deux idées reçues : les jeunes, parce qu'ils sont des digitaux natifs, sont compétents avec les outils Internet ; la fracture numérique est résorbée par la large et presque totale diffusion des outils numériques, en particulier les ordinateurs et les smartphones. Il n'y aurait donc rien à faire, plus d'enjeu d'accueillir - ou de faire venir - les jeunes dans les lieux d'animation, d'information, de cultures, de pratiques ?

Quand on s'intéresse, sur le terrain¹, à leurs pratiques numériques – blog, chaîne tuto, snapchat ... - ou de leurs commentaires sur des plateformes comme les tournois de jeux vidéos qu'ils organisent, les vidéos postées sur youtube pour faire comme «Enjoy Phoenix » ... les jeunes nous ont renvoyé cette question : « ah bon ça vous intéresse ? ». Nous ne comprenons décidément pas grand-chose à leurs pratiques ! Et ils ont tendance à considérer leurs pratiques avec d'autres registres de légitimité que les nôtres. En même temps cette interrogation peut être un levier pour penser une autre forme d'action auprès des jeunes. En effet, il n'y a pas de rejet de facto des acteurs, structures ou équipements mais plutôt une méconnaissance de l'intérêt « des adultes », des institutions, pour leurs pratiques numériques quotidiennes. Ce n'est pas que ces pratiques soient illégitimes, mais cela confirme plutôt leurs indisciplines ou leurs in-organisations, la tension entre la facilité de manipulation et une forme d'incompétence culturelle.

Quand on creuse le sujet avec d'autres enquêtes², pour les 15-25 ans ce sont « les copains d'abord », passer du temps avec ses amis, écouter de la musique, parler-discuter. Près de 13h de connexion sur Internet chez les 13-19 ans pour des pratiques : réseaux sociaux, divertissement, partage de photos et média (80%), et plus de 400 SMS semaine. 40 % écrivent des commentaires. 50 % surfent dans leurs lits. 60 % des foyers sont équipés de tablettes. Plus de 10 écrans dans les maisons. 50 % des connexions internet se font sur téléphone mobile. Top 10 : facebook, youtube, wikipédia, leboncoin, amazon, linternaute, blogger, dailymotion, overblog ...

Face aux deux idées reçues, deux pistes de réflexions :

1

Enquête de terrain dans le cadre du projet &CO. Près de 300 jeunes ont été rencontrés au CRIIPA de Marseille, à la gare routière de Vitrolles, dans des Internat et des cours de lycées, dans des fablab, des « cyber » ... Ce sont des collégiens, des lycéens, des étudiants, des bénévoles, des militants, des services civiques... Pas d'enjeu de sondage scientifique, mais l'idée de tenter, à partir des lieux de développement du projet, d'aller à la rencontre pour saisir des paroles et enrichir, sur le terrain, un travail d'analyse d'usages. De février à juin 2015, sur la Métropole aix-Marseille.

2

Sources : 24h chrono dans la vie d'un jeune (DREES, avril 2015), Usages du numérique (l'observatoire de la jeunesse, janvier 2013), Sondage médiamètre Mensuel sur l'audience de l'internet (juin 2015), Junior Connect 2015, la conquête de l'engagement (Ipsos Connect, avril 2015), Les pratiques numériques des jeunes en insertion socioprofessionnelle. Étude de cas : Les usagers des missions locales face aux technologies de l'information et de la communication, (Connexion Solidaires, mai 2015)

- Les pratiques restent manipulatoires et techniques, essentiellement autour d'applis qui se renouvellent en permanence. Discerner les différents registres de pratiques (communication, recommandation, publication, partage ...) paraît être un élément important pour en constituer une culture. Ce n'est pas parce que l'on a une caméra sur un smartphone que l'on sait faire un film.
- les fractures numériques restent vivaces entre les différents milieux sociaux, avec des différences radicales en terme de compétences informatiques et culturelles avec ces outils. Ce n'est pas parce que l'on a un smartphone que l'on sait l'utiliser, dans toutes « ses dimensions ».

Les lieux d'apprentissage ou de partage restent alors importants. Ce qui est confirmé dans la rencontre avec les jeunes : « On a besoin d'être accompagné mais on ne trouve pas les bons interlocuteurs » est aussi souvent entendu. Besoin de conseils, d'écoute, de parrainage, de mentors ... Pas de tendances convergente, mais une diversité de demandes depuis un lieu pour travailler, jusqu'aux financements pour investir dans une nouvelle activité en ligne, en passant par un bon débit internet ou des connexions avec des fournisseurs.

Cela nous conduirait à modifier la culture de la rencontre avec les jeunes : ne plus envisager un apprentissage descendant, mais se laisser « pirater » par leurs pratiques indisciplinées, nous conduire à en enrichir voire transformer les notre. Mais aussi pour explorer, ensemble, d'autres modes d'accompagnement des pratiques et permettre de leur, et nous donner ensemble les capacités de développer et de s'approprier ces pratiques en les croisant avec des pratiques de références sociales, culturelles ...

Transformer les manières de se rencontrer c'est aussi transformer incidemment les lieux de rencontres : « On cherche des lieux pour faire, et aussi « ne rien faire ». Des espaces qui nous accueillent, simplement » : Canapé pour discuter se rencontrer ; Wifi pour se connecter à Internet avec son téléphone portable ; Cuisine ou cafet pour manger ensemble, avoir un espace de convivialité ; besoin de lieux collectifs d'activités... Les institutions ne sont pas rejetées mais simplement elles n'offrent pas les bases d'une convivialité nécessaire.

L'importance de la coopération au sein des réseaux d'acteurs

Deux perspectives de travail : Apprentissage et convivialité.

Un enjeu d'apprentissage : manque de compétences culturelles, voire fracture culturelle, peu voire pas de formation dans les lieux classiques d'éducation, développement des apprentissage de pair à pair ... nous engageant à penser et poser autrement les logiques d'accompagnement des pratiques numériques. De plus, les perspectives des « écoles numériques » et les nouveaux emplois de « l'économie numérique » donnent une autre ampleur à la fonction sociale de ces pratiques. Elles ne sont plus simplement du ressort de dynamiques d'animation ou dans le champs des pratiques amateurs, voire circonscrite à des pratiques quotidiennes. Elles peuvent devenir des moteurs de créativité, voire d'initiatives.

Un enjeu d'accompagnement d'initiative : enjeu corollaire, celui de la légitimation concertée et partagée de ces pratiques, dans les lieux référants. Les pratiques numériques sont

mobilisées dans le développement de projets culturels, de voyages, de loisirs, de travail, d'activités économiques, et traversent les différentes frontières classique entre amateur et professionnel, personnel et professionnel, privé et public. Porosités des frontières qui impliquent une transformation petit à petit des lieux et des structures, par une évolution des offres, des services, des métiers, des missions ...

Incidentement, les jeunes, usagers, pourraient devenir acteur eux-même au sein de ces lieux et structures, pour en accompagner ces transformations. Leurs pratiques numériques impliquent en effet l'évolution des processus de légitimation classiques portées par des « institutions » (école, télévision, animation sociale, éditeurs ...). Ils pourraient être à la fois bénéficiaires et facilitateurs de nouveaux types de service, et d'initiatives.

Ces deux perspectives impliquent une autre forme d'organisation entre structures : cela nécessite de coopérer pour étendre et mettre en cohérence les offres auprès des jeunes. Elargir les services et les offres à destination des jeunes. Cela implique de « mutualiser » les différentes propositions des acteurs sur un territoire. Et ainsi de permettre aux jeunes de se construire des parcours selon leurs besoins, et des cadres de références portés par les structures.

Enjeu « d'assemblage » de réseaux d'acteurs, à partir de la médiation numérique vers le secteur des « médias citoyens », les réseaux de l'Éducation Populaire et de l'Économie Sociale et Solidaire. Pouvoir prendre en compte le fait que les jeunes, comme la plupart des gens, des usagers, habitants ... ne distinguent pas forcément, aujourd'hui, la différence entre les différents secteurs d'activités. Le raisonnement « en silo » est un véritable problème du côté des acteurs professionnels, malgré des collaborations ... Cela segmente les offres, cloisonne et ampute les services aux jeunes, ne crée pas d'innovation, n'est pas agile et ne s'adapte pas aux demandes qui évoluent ...

Et sur ce point, acteurs entre eux, puis les acteurs avec les collectivités ont un véritable travail de coopération à engager. Face aux transformations induites par les pratiques numériques des jeunes, tout le monde est joyeusement incompetent ! La coopération permet d'engager un travail de capacitation plus global, à l'échelle de l'écosystème territorial, pour dépasser à la fois les barrières sectorielles et les phénomènes de pseudo-concurrence entre les acteurs. Cette capacitation engage deux retournements : celui des publics et celui des métiers. Il serait aberrant de continuer à raisonner en essayant de « capter son public », en pendant que chacun des structures d'un territoire « à ses publics » ! Au service de qui travaillons nous ? De qui « sont » les jeunes ? Travailler sur un territoire à destination des jeunes c'est envisager alors avec qui travailler pour véritablement, ensemble, ouvrir aux jeunes le plus largement possible, l'accès aux outils, dispositifs, financements, accompagnement ... Ce ne sont pas les jeunes qui font la richesse ou la valeur de nos structures, mais nos structures qui ont de la valeur pour les jeunes. Et cela s'étend à l'ensemble de nos approche publics pour travailler sur l'intérêt général 2.0 ! Deuxième retournement celui des métiers : Si nous pouvons avoir le sentiment que nous exerçons des métiers « couteaux-suisse » ou d'être des « moutons à 5 pattes », c'est que peut être nos métiers sont en train de changer. D'une compétences experte liées aux missions de nos structures, construite dans une logique d'offre, nous devons peut être passer à une logique de réponse à des besoins émergents pour deux raisons ; La première est que nos métiers qui se sont inventés et fortement professionnalisés ces dernières décennies ne sont peut être

plus en adéquation avec les conditions d'exercices actuelles. Conditions qui se sont elles aussi fortement transformés ces dernières années avec l'apparition de l'informatique, du numérique et de l'Internet. Nous sommes face à, deuxièmement, une transformation profonde des pratiques culturelles, sociales des jeunes : peut être nous faut-il alors être à l'écoute de ces nouvelles pratiques non pas pour les prendre en tant que telle, mais trouver comment les socialiser, leur donner une « valeur sociale ». Et cela ne peut se faire qu'avec les jeunes.

Coopérer nous semble être alors une réelle condition de travail, à toutes les strates et étapes de nos projets.

Perspective sur la place de la médiation numérique

La médiation numérique peut venir accompagner ce travail transversal et vertical. Si on accepte le fait que les technologies numériques en réseaux transforment les outils de production des savoirs et des connaissances, alors la médiation numérique est déterminantes pour comprendre comment, pourquoi, et vers quoi nous pouvons aller avec ces outils ? La médiation numérique est la couche d'alphabétisation nécessaire pour nous ouvrir et permettre les choix possibles dans l'usage des outils. Elle peut être appréhendée comme une couche méthodologique qui permet de travailler les transformations au sein des différents secteurs d'activités : jeunesse, animation, culture, ESS, développement durable, développement économique ... Une manière d'accompagner la transformation des codes.

Nous évoluons ainsi dans un environnement qui s'adapte en permanence entre technologies/outils, usages/pratiques, contextes d'usages/territoires et usagers. Ce n'est pas à une mais à plusieurs médiations que nous sommes confrontés. En effet, ces médiations sont beaucoup plus « horizontales » que « verticales »³. Ces médiations « horizontales » prendront vraisemblablement autant de temps que les médiations « verticales » classiques à se mettre en place, mais avec un changement culturel important : la médiation n'est pas seulement celle d'être usager de ces outils, mais aussi potentiellement un « artisan » de leur développement. Nous pouvons participer individuellement et collectivement à l'élaboration des savoirs-faire nécessaires à leur traduction sociale, leur appropriation, voire à la transformation des outils eux-mêmes. La médiation numérique n'est alors plus elle-même une médiation professionnelle, mais une médiation « en coopération », de « pair à pair ». En ce sens, la médiation numérique est plus un outil méthodologique qu'une discipline en soi.

Nous atteignons alors la limite des médiations actuelles. D'abord classiques issues des modèles verticaux elles ont participé à diffuser les innovations, puis elles se sont horizontalisées pour traduire en particulier les relations entre de pairs à paris entre créateurs/auteurs et les usagers.

³ . Un appareil-photo, par exemple, est implanté sur un téléphone portable pour facilité la visio sur les réseaux 3G. Cette fonction photo puis vidéo est disponible pour tout le monde en même temps, que l'on soit usager, professeur, éducateur, philosophe, animateur, élu ... Alors qu'auparavant les outils techniques mettaient un temps certain pour sortir des cercles d'experts (chercheurs, artistes, inventeurs ...) puis se diffuser par couche successive en fonction du prix décroissant des technologies qui se simplifiaient comme cela a été le cas des caméras ou des appareils photos par exemple qui ont mis près d'un demi-siècle pour être réellement accessibles à tous.

Aujourd'hui elles doivent se transformer pour inclure les usagers au cœur des transformations culturelles. Transformations qui prennent la forme de transitions dans de multiples secteurs. Transitions qui nous permettent de considérer que « nous sommes toutes et tous compétents individuellement et collectivement intelligents »⁴, pour nous donner la capacité collective de construire une nouvelle forme d'alphabétisation numérique qui considère les outils comme un « commun » social, et les usages comme les moyens de se les approprier, de les adapter à nos besoins/envies, et d'en penser une gouvernance à différentes échelles. Une « wiki-alphabétisation » ? Une co-médiation ? Une p2p médiation ?

La médiation numérique peut accompagner cette transformation. A son échelle. De « pair à pair ».

⁴ . « Nobody is as smart than everybody », Kevin Kelly

Annexes :

- **Tableau 1 sur les publics** (à insérer à la fin du rapport)

➤ **Tableau 2 sur les actions** (à insérer à la fin du rapport)

➤ **Tableau 3 sur les outils** (*à insérer à la fin du rapport*)

Tableau 4 sur l'exécution financière (*à ne pas insérer au rapport*)



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