



**FEJ**  
FONDS  
D'EXPÉRIMENTATION  
POUR LA  
JEUNESSE

**« *Didac'Tic* »**  
***CSC Arthur Rimbaud***  
**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  
Mission d'Animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse  
95, avenue de France – 75650 Paris CEDEX 13 [www.experimentation.jeunes.gouv.fr](http://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°128 lancé en mars 2014 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  
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](http://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.

<b>THÉMATIQUE : Education populaire</b> <b>Numéro du projet : APEP_128</b>
<b>LE DISPOSITIF EXPERIMENTÉ</b>
<b>Titre : Didac'Tic</b>
<b>Objectifs initiaux :</b> <i>Apporter aux jeunes les connaissances et les clés nécessaires à l'utilisation, le dépannage ou la réparation d'outils numériques.</i> <i>Permettre aux jeunes de se découvrir des aptitudes, les rendre autonome dans leurs apprentissages et leur transmission.</i>
<b>Public(s) cible(s) :</b> <i>Jeunes de 10 à 25 ans</i>
<b>Descriptif synthétique du dispositif expérimenté :</b> <i>Créer un lieu de rencontres pour les jeunes afin qu'ils puissent à la fois découvrir, pratiquer et se former aux nouvelles technologies mais aussi afin de leur apporter des connaissances numériques dans le but qu'ils en retirent des bénéfices culturels, sociaux et économiques.</i>
<b>Territoire(s) d'expérimentation :</b> <i>La ville d'Obernai et la Communauté de Communes du Pays de Sainte-Odile qui compte un peu plus de 18000 habitants. Le territoire est situé en milieu « rurbain ».</i>
<b>Valeur ajoutée du dispositif expérimenté :</b> <i>Le projet propose aux jeunes de se réconcilier avec les outils numériques, d'apprendre, de se former, de mutualiser et de transmettre à leur tour les connaissances acquises.</i>
<b>Partenaires techniques opérationnels :</b> (1) Partenaires initialement visés dans la convention : Collèges et lycées d'Obernai, club informatique de Boersch, Mission Locale, Ville d'Obernai (2) Partenaires effectifs de l'expérimentation : Collèges et lycées d'Obernai, Ville d'Obernai
<b>Partenaires financiers (avec montants):</b> <i>Mentionner, en plus du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse, tous les financeurs de l'expérimentation.</i> <i>Fond d'expérimentation pour la Jeunesse : 2800€</i>
<b>Durée de l'expérimentation :</b> (1) Durée initiale : 12 mois. (2) Durée effective : 18 mois.
<b>LE PORTEUR DU PROJET</b>
<b>Nom de la structure :</b> Centre Socioculturel Arthur Rimbaud <b>Type de structure :</b> association
<b>L'ÉVALUATEUR DU PROJET/ DU PROGRAMME</b>

**Nom de la structure :** Centre Socioculturel Arthur Rimbaud  
**Type de structure :** *association*



## PLAN DE LA NOTE DE RESTITUTION

---

Le centre Arthur Rimbaud dispose d'une salle multimédia et propose différentes actions aussi bien pour les enfants, les jeunes que pour les adultes. Lors de ces animations, l'équipe pédagogique a pu constater que les jeunes sont très peu équipés à la maison et ne maîtrisent pas forcément les outils de base (outils bureautiques, sauvegarde des documents, dépannage léger, etc....). C'est pourquoi, nous souhaitons proposer un lieu de rencontres convivial qui permettent aux jeunes d'avoir des réponses adaptées à leurs besoins et développer leurs compétences techniques et de se réconcilier avec les outils numériques. L'objectif est qu'ils puissent ensuite réutiliser ces apprentissages dans leur vie quotidienne, à l'école, et les transmettre à d'autres.

Le projet a débuté en janvier 2015. La mise en route a été plus longue que prévue initialement c'est pourquoi la première rencontre mensuelle a eu lieu en juin 2015. Nous avons donc décidé de poursuivre les actions sur l'année scolaire 2015/2016. L'action se déroule dans les locaux de la structure à Obernai, située sur le territoire de la Communauté de Communes du Pays de Sainte Odile qui compte un peu plus de 18000 habitants et se situe en milieu « rural ». Le centre socio-culturel est implanté au cœur d'un quartier d'habitats collectifs sociaux, dont les résidents présentent des problématiques d'ordre social, économique, professionnel ou familial et sont en majorité d'origine étrangère. Il n'existe sur ce territoire, aucun espace public numérique.

Le projet consiste à mettre en œuvre les conditions favorables pour permettre à des personnes de toutes générations qui s'intéressent aux technologies et/ou aux applications utiles de l'informatique dans le domaine public, de prendre plaisir à se rencontrer pour apprendre, partager, échanger ou développer des projets collectifs dans les domaines qui les intéressent, par la création d'un club informatique et l'organisation d'événements.

## Sommaire

I. Rappel des objectifs et du public visé par l'expérimentation .....	6
A. Objectifs de l'expérimentation .....	6
B. Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation (analyse quantitative et qualitative).....	6
1. <i>Public visé</i> .....	6
2. <i>Bénéficiaires directs</i> .....	6
3. <i>Bénéficiaires indirects</i> .....	8
<b>II. Déroulement de l'expérimentation .....</b>	<b>9</b>
A. Actions mises en œuvre .....	9
B. Partenariats .....	12
1. <i>Partenaires opérationnels</i> .....	12
2. <i>Partenaires financiers</i> .....	13
C. Pilotage de l'expérimentation .....	13
D. Difficultés rencontrées.....	13
<b>III. Enseignements généraux de l'expérimentation.....</b>	<b>14</b>
A. Modélisation du dispositif expérimenté .....	14
B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif.....	14
1. <i>Public visé</i> .....	15
2. <i>Actions menées dans le cadre du dispositif</i> .....	15
3. <i>Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance</i> .....	15
4. <i>Impacts sur la structure</i> .....	15
Conclusion .....	16

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

## A. Objectifs de l'expérimentation

### Objectif généraux :

- Apporter aux jeunes les connaissances et les clés nécessaires à l'utilisation, le dépannage ou la réparation d'outils numériques.
- Permettre aux jeunes de se découvrir des aptitudes, les rendre autonome dans leurs apprentissages et leur transmission.

### Objectifs opérationnels :

- Création d'un lieu de rencontre mensuelle afin de partager et d'échanger sur les pratiques, d'être à l'écoute des besoins et des problématiques des jeunes face aux outils numériques et à leur utilisation.
- Mise en place de formations sur la découverte des nouvelles technologies.
- Organisation d'événements thématiques.

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

### 1. Public visé

Jeunes de 10 à 25 ans.

### 2. Bénéficiaires directs

#### 2.1. Statistiques descriptives

Le club informatique est ouvert à tous les habitants de la Communauté de Communes du Pays de Sainte Odile ainsi que les communes voisines, et en particulier les jeunes de 10 à 25 ans, d'origine sociale et culturelle très variée. Il s'agit en majorité des jeunes fréquentant déjà la structure pour d'autres activités (animations, accompagnement scolaire). Le club informatique peut accueillir 10 personnes par session (il s'agit là du nombre de places maximales de la salle).





## 2.2. Analyse qualitative

Durant toute la durée de l'expérimentation, nous avons touché 172 jeunes dans l'ensemble des actions mises en œuvre dans le projet.

Le club informatique au sein du collège Europe regroupe la majorité des jeunes de 10 à 16 ans concernés. Lors de la première année, en 2015, 24 élèves furent présents au club du collège. L'effectif était composé exclusivement de 6<sup>ème</sup>. Ils ont entre autre appris le fonctionnement de base d'un ordinateur, à créer un diaporama pour présenter le cross du collège, les règles à respecter lors de l'utilisation de l'ordinateur (au collège mais aussi à l'extérieur), ils ont pu avoir une première approche de Linux et d'un Raspberry Pi (un nano ordinateur, développé par les britanniques dans une optique pédagogique).

Lors de la seconde année (2015/2016), l'effectif était composé de 9 élèves, essentiellement des 3<sup>ème</sup>. Ceux-ci ont pu s'initier à la programmation, à l'infographie, et à l'histoire de l'informatique.

En revanche, les soirées thématiques n'ont pas attiré le public cible escompté, celui-ci se trouvant majoritairement composé d'adultes. En effet, la formule et les thématiques proposées voulues « grand public » ont intéressé principalement des adultes.

Aussi nous avons plutôt valorisé auprès des jeunes la permanence technique hebdomadaire destinée à aider les jeunes dans leur utilisation quotidienne de l'outil numérique ; elle attire chaque mercredi entre 3 et 10 jeunes. Les intervenants profitent de cet espace pour communiquer sur les autres actions proposées.

Le repérage des jeunes mis en place est différent selon les actions. L'équipe éducative du collège a participé à l'orientation des jeunes au club informatique selon leurs besoins. Pour la permanence technique dans nos locaux, il s'agit principalement des jeunes usagers fréquentant déjà la structure.

En revanche, pour les événements et soirées mensuelles, une communication grand public est mise en œuvre (affiches, articles presse, etc.).

Les actions proposées aussi bien au collège qu'au centre socioculturel permettent aux jeunes de créer une relation de confiance avec l'animateur qui les aide dans certaines démarches quotidiennes. Le travail en individuel et petits groupes permet à l'animateur de cibler au mieux les besoins et les demandes du public.

## 3. Bénéficiaires indirects

Les bénéficiaires indirects sont principalement des adultes (actifs mais aussi seniors) qui sont intéressés par les soirées thématiques. Ceux-ci sont pour la plupart fidèles et viennent à chaque soirée thématique. 17 adultes différents ont participé aux soirées mensuelles. Ce sont la plupart du temps les mêmes qui reviennent d'une soirée à l'autre. Ces adultes ont été informés par la communication grand public et ne sont pas forcément des usagers habituels de la structure.

## II. Déroulement de l'expérimentation

### A. Actions mises en œuvre

Le projet consiste en la création d'un lieu de rencontre autour de l'informatique avec un public intéressé et volontaire, avec notamment l'organisation d'une soirée thématique mensuelle, afin de favoriser le partage et l'échange de connaissances.

Ainsi, une première soirée thématique a été organisée en juin 2015 sur le thème de la protection de la vie privée sur internet.

Suite à quelques difficultés organisationnelles (recrutement d'une personne en service civique), nous avons choisi de ne pas en proposer pendant la période estivale et de reprendre le rythme d'une soirée mensuelle à partir d'octobre 2015.

Après un sondage auprès des jeunes quant à leurs besoins, il a été décidé de réunir le lieu de rencontre mensuelle et la soirée forum en une seule action.

L'objectif de ces soirées étant de sensibiliser les personnes présentes sur différents thèmes touchant à l'informatique, sur des séances d'environ 2h, chaque 3<sup>ème</sup> mercredi du mois dans des séances ouvertes à tout public :

- « Protégez vos données et votre vie privée sur Internet ! », 26 juin 2015 : Expliquer le pourquoi et le comment de la surveillance sur Internet. Présentations d'alternatives pour protéger ses données et sa vie privée.
  - « Voyage au centre du PC », 15 octobre 2015 : Apprendre de quoi est constitué un ordinateur, quel est le rôle de chaque composant, comment ceux-ci interagissent, avec démonstration du montage d'une tour en direct.
  - « Windows 10 », 18 novembre 2015 : Séance sur le nouveau système d'exploitation, avec ses points forts et ses inconvénients, pour permettre aux utilisateurs de se forger une idée quant à la réalisation d'une migration ou non et quels écueils ils risqueront de rencontrer.
  - « Préparez vos cadeaux informatiques », 16 décembre 2015 : Profiter de l'imminence des fêtes de fin d'année pour renseigner le public qui souhaite effectuer un achat d'un ordinateur, fixe ou portable. Expliquer quel matériel convient à quelle utilisation.
  - « Linux », 20 janvier 2016 : Informer les personnes présentes de l'existence d'un système gratuit et alternatif, et leur apprendre les bases de son fonctionnement.
  - « Les virus », 17 février 2016 : Faire un point sur les logiciels malveillants, comment se protéger, et comment les éliminer.
  - « Apprenez à entretenir votre ordinateur », le 16 mars 2016 : Entretien du matériel et le système de son ordinateur.
  - « Découvrez votre smartphone », le 20 avril 2016 : Connaître les paramètres de son téléphone, les applications et optimiser son utilisation.
- Les soirées se poursuivront jusqu'en juin 2016 . Le comité de pilotage se réunira pour définir la suite à apporter au projet pour la rentrée 2016/2017.

En complément des soirées mensuelles, une permanence technique a été mise en place à partir de septembre 2015 à destination des jeunes ayant pour objectif d'aider ces jeunes à utiliser l'outil informatique dans la réalisation de leurs devoirs ou de leurs CV et lettres de motivation.

De plus, depuis septembre 2014, un club informatique a été créé au sein du collège Europe d'Obernai. Ce projet a été reconduit deux années (2014-2015 et 2015-2016). Ce club a été créé en concertation entre le collège et le CSC, les échanges réguliers ont permis d'organiser le contenu des séances en fonction des besoins des élèves. La 1<sup>ère</sup> année, le club a été co animé en binôme avec un professeur de technologie ce qui a permis d'accueillir un plus grand nombre d'élèves, néanmoins il était plus difficile d'adapter le contenu et de faire progresser les jeunes, c'est pourquoi nous avons choisi de limiter les places pour la 2<sup>ème</sup> année.

Enfin, depuis plusieurs années, des usagers avaient l'habitude de nous ramener du matériel informatique (unités centrales, écrans, imprimantes, cartes internes,...), n'ayant plus d'usage dans la structure il a été décidé d'organiser une bourse informatique. Cela a permis de mettre en vente les machines que nous avons restaurées entre-temps afin de leur donner une seconde vie, en permettant également aux particuliers de vendre leurs matériels. La bourse a eu pour but de rassembler des vendeurs particuliers, proposant du matériel multimédia (photographie-informatique-sonorisation-console) d'occasion en bon état de fonctionnement. Bien que le nombre de visiteurs fût relativement faible (une quarantaine de visiteurs environ), les ventes furent bonnes. Les vendeurs ont salué l'ambiance conviviale de cette bourse.

Cette manifestation a demandé une organisation : analyse de la période la plus propice à sa réalisation, création des affiches, communications dans les journaux, dans les forums spécialisés sur internet, réception des bulletins d'inscription puis aménagement de l'infrastructure accueillant la dite-bourse.

Le dispositif expérimenté ci dessus a nécessité un changement dans l'organisation de la structure puisque nous avons recruté un jeune en service civique spécifiquement affecté à cette mission.

## **B. Partenariats**

### **1. Partenaires opérationnels**

<b>Nom de la structure partenaire</b>	<b>Type de structure partenaire</b>	<b>Rôle dans l'expérimentation</b>
Collège Europe	Collège	Co création du club informatique, communication, lieu d'accueil
Autres établissements scolaires de la Ville Mission Locale	Collège Freppel, Lycée Freppel, Lycée Paul Emile Victor, Lycée Agricole	Repérage des jeunes, Relais d'informations, communication

La création d'un club informatique avec le collège Europe a permis de renforcer le partenariat déjà existant avec cet établissement scolaire dans le cadre du Contrat Local d'Accompagnement à la Scolarité. Des outils communs (liste de présences, fiche d'évaluation) permettent de faire le lien entre l'animateur et les enseignants.

La présence d'un animateur de notre structure dans les locaux du collège permet d'être au plus près des jeunes et de l'équipe pédagogique et d'être à l'écoute des besoins des jeunes.

Nous avons envisagé certains partenariats qui n'ont pas pu aboutir, avec le club informatique de Boersch notamment, car lors d'un échange avec les responsables nous nous sommes rendus compte que ce n'était pas le même public visé. Néanmoins, nous pouvons être amenés à communiquer sur nos actions respectives.

## 2. Partenaires financiers

Financements	Part de ces financements dans le budget total de l'expérimentation (hors évaluation) en %
Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse	9 %
Cofinancements extérieurs à la structure	16 %
Autofinancement	75 %

### ***C. Pilotage de l'expérimentation***

Deux rencontres ont eu lieu durant le dernier trimestre 2014 afin de réfléchir à la création du projet et à en définir les enjeux et la mise en œuvre.

Une troisième rencontre s'est déroulée le 2 avril 2015 lors de laquelle le comité a décidé de l'organisation d'une soirée thématique en juin.

Depuis septembre 2015, une réunion hebdomadaire est organisée pour assurer le suivi du projet. De plus, une réunion trimestrielle est organisée avec le collège Europe.

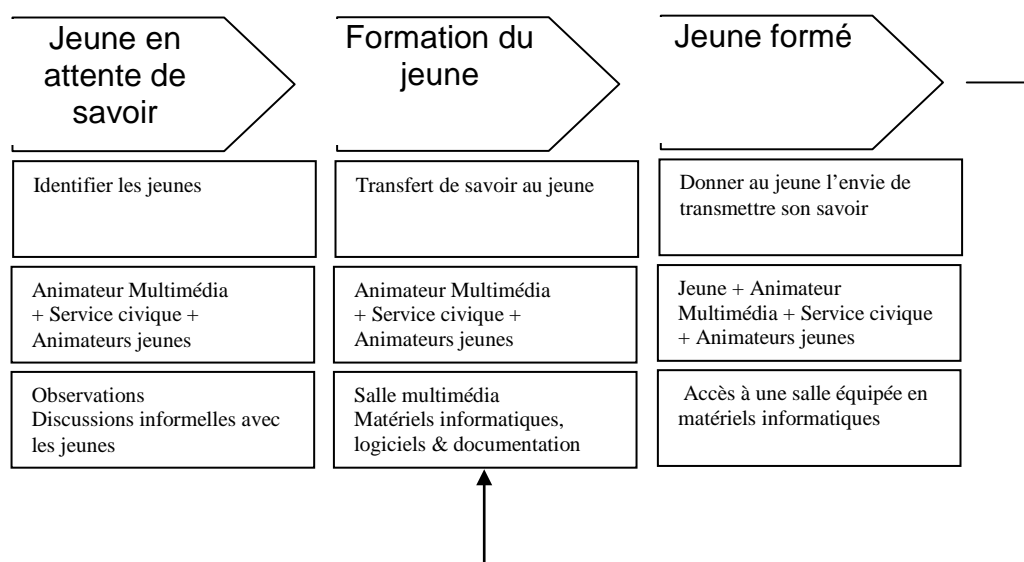
Le comité de pilotage est composé de l'animateur multimédia, de la coordinatrice projets, du président de l'association et du jeune en service civique.

### ***D. Difficultés rencontrées***

Le projet devait être mené par un animateur en service civique avec le soutien de l'animateur multimédia pour la coordination et l'encadrement du projet. Le recrutement devant être repoussé à juillet 2015, l'animateur multimédia a dû prendre en charge la mise en œuvre du projet en plus de ses missions, ce qui a créé du retard dans l'organisation des rencontres mensuelles. Une première rencontre a tout de même pu avoir lieu en juin 2015 afin d'amorcer la création du club informatique. Un service civique a été recruté en septembre et a commencé sa mission le premier octobre 2015. Celui-ci a coorganisé une soirée thématique en octobre, et s'est occupé à partir de ce moment là de la communication concernant la soirée thématique et la bourse informatique.

### III. Enseignements généraux de l'expérimentation

#### A. Modélisation du dispositif expérimenté



#### B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif

Le dispositif est constitué de trois modules indépendants les uns des autres :

- Le premier est un atelier informatique à destination des élèves de collège et de lycée. Cet atelier nécessite une concertation avec la direction des établissements scolaires, pour jauger de la pertinence d'un tel atelier, et si un professeur est prêt à co-animer l'atelier. Lors de la première réunion, il convient de demander aux participants quels sont les sujets qui les intéressent. Ne pas faire de tri immédiat, sauf si la requête est fantaisiste. Par la suite, se réunir avec le professeur support ou avec la direction pour faire des propositions et définir les ressources externes à acheter, le cas échéant. Cet atelier sera un bon lancement pour un partenariat avec les établissements scolaires.

- Le second module consiste en un lieu de rencontre pour des personnes qui s'intéressent aux NTIC (Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication). Il serait idéalement situé dans un établissement qui accueille déjà des animations à destination des jeunes, voire pour tout public, si l'on décide de donner une dimension intergénérationnelle à ce module. Il faut impérativement qu'une salle équipée de matériel informatique soit disponible. L'autre possibilité est de proposer au public d'amener son propre matériel (BYOD, Bring Your Own Device), mais cela exige d'avoir les connaissances et les droits d'accès au réseau et aux serveurs le cas échéant. Ce lieu de rencontre peut aussi, si c'est la vocation de l'établissement, servir de support technique pour l'aide aux devoirs et/ou à la recherche d'emploi. Ainsi il sera possible de toucher un public déjà familier des locaux, mais aussi d'attirer de nouvelles personnes qui ne connaissaient pas ce lieu.

- Le troisième module se fera par la réalisation d'événements en rapport avec l'informatique, tel que des Linux Install Party (soirée de découverte et d'installation du système d'exploitation alternatif Linux) ou des bourses informatiques. Tous ces événements étant signalés par une bonne campagne d'information, là encore il sera possible d'attirer des personnes extérieures.

## **1. Public visé**

Pour atteindre le public visé de manière plus efficace, il est important de sonder les jeunes afin de cibler au mieux les thématiques en fonction de l'intérêt du public. Le travail en appui avec les animateurs de terrain, les enseignants, les parents est nécessaire pour susciter l'envie auprès des jeunes. Il est donc souhaitable de compléter les actions envers les jeunes par des temps d'échange avec ces personnes relais.

## **2. Actions menées dans le cadre du dispositif**

Le projet pourrait être amélioré en mettant en place une communication plus poussée, dans le but d'attirer un public encore plus nombreux et plus varié. Pour les soirées mensuelles, il faudrait aussi recentrer sur le public jeune en menant des actions plus à même de les motiver davantage. Il faudrait les toucher à travers leurs intérêts, en ciblant par exemple le domaine des jeux vidéo, plébiscité par le dit public, tout en donnant un cadre pour sensibiliser les jeunes.

## **3. Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance**

Les établissements scolaires sont des partenaires opérationnels indispensables pour mettre le dispositif en œuvre, étant donné que notre public cible se compose de jeunes en âge d'être scolarisés. Ce sont donc les endroits dans lesquels la communication se doit d'être la plus efficace possible. Il faut également veiller à mettre en place un comité de pilotage pour animer et conduire la communication et l'échange d'idée. Il convient d'avoir un représentant de chacun (établissement scolaire, service d'animation jeunesse, porteur du projet, ...) pour enrichir les échanges.

## **4. Impacts sur la structure**

Le projet nécessitera probablement un second animateur recruté spécifiquement pour la mission, idéalement d'un service civique, selon les compétences et missions des acteurs déjà en poste. De plus il faudra prévoir de réserver une ou plusieurs salles dans les bâtiments accueillant le dispositif.



## **Conclusion**

Ce projet apporte un plus certain pour l'amélioration des connaissances du jeune public vis-à-vis des NTIC, notamment pour les jeunes qui ne sont pas suffisamment équipés à la maison et dont les parents n'ont pas forcément les connaissances nécessaires pour les accompagner.

La permanence technique permet réellement à chaque jeune de progresser car il est accompagné de manière quasi individuelle, et ainsi avoir une réponse précise à ses besoins.

Il faut néanmoins veiller à bien identifier la demande du public et parvenir, chez les jeunes, à créer l'envie de s'investir et de retransmettre ses compétences acquises auprès d'autres jeunes.

**Annexes obligatoires à joindre au fichier :**

- **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

Mission d'Animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse  
95, avenue de France – 75650 Paris cedex 13  
[www.experimentation.jeunes.gouv.fr](http://www.experimentation.jeunes.gouv.fr)