



**« LIGNE 16, LA VILLE AUTREMENT »**  
***DIVA-Le Hublot***

**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](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 APEP 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'Education 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](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_133</b>
<b>LE DISPOSITIF EXPERIMENTÉ</b>
<b>Titre :</b> Ligne 16, la ville autrement
<b>Objectifs initiaux :</b> S'approprier les nouveaux médias, éveiller l'esprit critique, valoriser les cultures urbaines, faciliter les échanges entre jeunes et adultes et renforcer le lien social.
<b>Public(s) cible(s) :</b> Les jeunes de 12 à 25 ans. 554 jeunes bénéficiaires (+ 1046 adultes).
<b>Descriptif synthétique du dispositif expérimenté :</b> organiser un parcours culturel et citoyen autour de la ligne 16 du bus Nice Est en s'inscrivant dans l'espace public de nouveaux médias géolocalisés fabriqués par les jeunes, les habitants et les artistes...
<b>Territoire(s) d'expérimentation :</b> Quartiers Est de Nice / Politique de la Ville : Nice Est, Ariane, Pasteur, Bon Voyage, Saint Roch - <i>Zones urbaines sensibles.</i>
<b>Valeur ajoutée du dispositif expérimenté :</b> Géolocalisation de l'information et l'espace public comme bien commun.
<b>Partenaires techniques opérationnels :</b> (1) Partenaires initiaux : La Boîte, ERIC Valbonne, MJC Agora, collège L. Nucéra, Le Village (2) Partenaires effectifs : La Boîte, Galice 06, Zest, collèges L. Nucéra, M. Jaubert, lycée Pasteur, Le Village, Théâtre Lino Ventura
<b>Partenaires financiers (avec montants):</b> Drac PACA (4 000 €) / Région Paca (34 560 €) / CG06 (2 000 €) / EPCI (5 000 €)
<b>Durée de l'expérimentation :</b> (1) Durée initiale : 24 mois (2) Durée effective : 18 mois
<b>LE PORTEUR DU PROJET</b>
<b>Nom de la structure :</b> DIVA-Le Hublot <b>Type de structure :</b> Association Loi 1901



# PLAN DE LA NOTE DE RESTITUTION

---

*Proposition de plan à titre indicatif sachant que la structure générale et l'ensemble des items devront être traités.*

## **Introduction**

### **I. Rappel des objectifs et du public visé par l'expérimentation** 5

- A. Objectifs de l'expérimentation
- B. Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation (analyse quantitative et qualitative)
  - 1. *Public visé*
  - 2. *Bénéficiaires directs*
    - 2.1. Statistiques descriptives
    - 2.2. Analyse qualitative
  - 3. *Bénéficiaires indirects*

### **II. Déroulement de l'expérimentation** 7

- A. Actions mises en œuvre
- B. Partenariats
  - 1. *Partenaires opérationnels*
  - 2. *Partenaires financiers*
- C. Pilotage de l'expérimentation
- D. Difficultés rencontrées

### **III. Enseignements généraux de l'expérimentation** 19

- A. Modélisation du dispositif expérimenté
- B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif
  - 1. *Public visé*
  - 2. *Actions menées dans le cadre du dispositif*
  - 3. *Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance*
  - 4. *Impacts sur la structure*

### **Conclusion** 20

## Introduction

Le projet Ligne 16, la ville autrement... est né de la complémentarité de deux projets issus d'associations d'artistes implantés dans les quartiers populaires de Nice Est : Ligne 16 (La Boîte) et Art Mobilis (Le Hublot).

Ce nouveau projet est porté par le Hublot, espace public numérique, installé sur le quartier St Roch et l'association La Boîte, sur le quartier de l'Ariane. Ces deux quartiers limitrophes s'étendent du centre-ville à la périphérie de Nice Est. La ligne 16 du bus relie ces deux zones urbaines.

Les actions citoyennes, culturelles et artistiques ne sont pas une priorité dans ces quartiers qui souffrent d'abord de problèmes sociaux et économiques importants... et les moyens d'expressions citoyens manquent pour faire entendre les voix de ces habitants des quartiers périphériques de Nice.

C'est pourquoi La Boîte et Le Hublot, acteurs artistiques implantés depuis des années à Nice-Est souhaitent redonner une parole et un visage à ces habitants par des projets de création participatifs, notamment avec les jeunes.

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

### A. Objectifs de l'expérimentation

Réaliser un parcours géolocalisé autour de la Ligne 16.

Créer un nouveau média par les jeunes et pour tous les habitants des quartiers populaires.

Découvrir les nouveaux médias citoyens et artistiques ;

Référencer la ville et ses acteurs, les habitants, les commerçants, les entreprises, les services et équipements publics ;

Produire et publier des contenus médias ;

Géolocaliser des contenus médias en réalité augmentée, les inscrire dans l'espace publication ;

Transférer les outils et les compétences sur d'autres territoires.

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

#### 1. Public visé

Les jeunes de 12 à 25 ans habitant les quartiers populaires (jeunes en situation d'échec scolaire auxquels il faut apporter un parcours de réussite et de revalorisation spécifique).

#### 2. Bénéficiaires directs

##### 2.1. Statistiques descriptives

*Décrire synthétiquement le public visé puis insérer ici le tableau figurant en annexe 1*

Appel à participation des jeunes par une campagne de communication et des journées d'informations et de sensibilisation aux médias citoyens et à la création numérique.

##### 2.2. Analyse qualitative

554 jeunes bénéficiaires dont 198 collégiens et 28 lycéens.

#### 3. Bénéficiaires indirects

1046 adultes : artistes, parents et enseignants.

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

<b>Numéro du projet</b>	<i>APEP_133</i>	<b>Nom de la structure porteuse de projet</b>	<i>DIVA / Le Hublot</i>	
	<b>Bénéficiaires entrés l'année 1</b>	<b>Bénéficiaires entrés l'année 2</b>	<b>Bénéficiaires entrés l'année 3</b>	<b>Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation</b>
<b>Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action</b>				
Jeunes	184	370		554
Adultes	741	305		1046
<b>Nombre total de bénéficiaires</b>	925	675	0	1600

**Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation**

<b>Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif, par caractéristiques</b>	
<b>1. Jeunes</b>	
<b>Âge</b>	
Moins de 6 ans	44
6-10 ans	112
10-16 ans	294
16-18 ans	49
18-25 ans	55
Autres : <i>(préciser)</i>	
Autres : <i>(préciser)</i>	
<b>Situation</b>	
Elèves en pré-élémentaire	44
Elèves en élémentaire	112
Collégiens	294
Lycéens en LEGT	49
Lycéens en lycée professionnel	
Jeunes apprentis en CFA	
Étudiants du supérieur	12
Demandeurs d'emploi	27
Actifs occupés	16
Autres : <i>(préciser)</i>	
Autres : <i>(préciser)</i>	
<b>Niveau de formation</b>	
Infra V	153
Niveau V	311
Niveau IV	60
Niveau III	22
Niveau III	8
Niveau I	
<b>Sexe</b>	
Filles	257
Garçons	297
<b>2. Adultes</b>	
<b>Qualité</b>	
Parents	273
Enseignants	35
Conseillers d'orientation-psychologues	
Conseillers principaux d'éducation	
Conseillers d'insertion professionnelle	15
Animateurs	21
Éducateurs spécialisés	23
Autres : <i>habitants</i>	679
Autres : <i>(préciser)</i>	

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

## II. Déroulement de l'expérimentation

### A. Actions mises en œuvre

#### Mise en place/préparation des actions de Janvier 2015 à Juin 2015

Durant la première période de janvier à juin 2015, Le Hublot s'est particulièrement attaché à mettre en place et à définir les ateliers de pratiques nouveaux médias pour les jeunes à travers les rencontres avec les intervenants artistiques, les partenaires associatifs et les établissements d'enseignement public. 4 types d'ateliers sont proposés aux établissements publics (lycées et collèges) et aux espaces numériques (Le Hublot, Zest) soit 5 lieux de réalisation.

#### 1/ Les présentations du projet au public :

Public touché : 741 personnes

Evénements publics : 7

#### 2/ Les ateliers de co-réalisations avec les publics :

Public participant : 184 personnes

Ateliers organisés : 7

#### 3/ Les réunions de coordination :

Les réunions : 18

#### 1/ Les présentations du projet au public :

**Public touché : 741 personnes**

**Evènements publics : 7**

#### **Le vendredi 16 janvier 2015 Conférence « arts numériques et réalité augmentée »**

à la médiathèque de Contes par Frédéric Alemany

Public touché : 20 personnes

#### **Le 30 avril 2015 à l'Ariane**

Plateau radio, Ligne 16 : en partenariat avec La Boîte et l'ADS

Quartier de l'Ariane, en extérieur dans le cadre du Printemps des Rives

Intervenant pédagogique et artistique : Katia V. Beltran

Découverte plateau radio et expression libre – vie de quartier

Public : 6 jeunes filles de l'ADS

Public touché : 6 personnes

#### **Le 08 et 09 juin 2015 à Paris (Cinémathèque Française)**

Rencontre nationale Education au numérique organisée par le Ministère de la Culture

<http://www.rencontres-numeriques.org/2015/>

Un projet d'éducation artistique par l'usage d'outils numériques et créatifs.

Une expérience nouveaux médias : Distinguer le réel de l'imaginaire.

Art Mobilis / Ligne 16

Un parcours d'œuvres dans l'espace public.  
Ligne 16

Des médias et des articles géolocalisés dans le quartier.

Pour quels publics ?

Le Hublot organise des ateliers dans le cadre scolaire en partenariat avec le projet pédagogique de l'enseignant ou dans des dynamiques de participation volontaire entre midi et deux.

Le mercredi et pendant les vacances scolaires pendant des séquences consécutives de trois heures.

Quels intervenants ?

Le Hublot travaille avec des artistes numériques qui souhaitent mener des actions auprès des jeunes souvent dans les quartiers Politique de la Ville de Nice.

Public touché : 480 personnes

**Le mercredi 10 juin 2015 à la MJC Agora (CAL Bon Voyage) de 14h à 18h**

Ateliers de créations numériques pour les jeunes artistes ...

Dans le cadre du projet Ligne 16, un nouveau média citoyen et artistique financé par le Fond Expérimentation Jeunesse et la région Paca, le Hublot vous propose des ateliers de créations numériques pour les jeunes de 10 à 16 ans de septembre 2015 à juin 2016 : Nous vous proposons de réaliser dans votre établissement, dans les locaux de votre association (si vous disposez du matériel informatique) ou dans ceux du Hublot (tous les mercredis après-midi), des ateliers de créations numériques (graphisme, musique, vidéo, jeux). Les intervenants artistiques et pédagogiques, agréés par l'éducation nationale et populaire, peuvent adapter le programme à votre thématique. Les ateliers sont gratuits pour votre structure et vos publics (dans les limites de financement du projet) pour les quartiers Est de Nice St Roch / Bon voyage / Pasteur / Ariane.

En effet, cette opération expérimentale est financée par la région PACA et le Ministère de la Jeunesse et vise l'éducation aux nouveaux médias comme langage d'expressions artistiques et citoyennes.

Nous vous invitons à rencontrer ce projet lors des journées d'informations que nous organisons le mercredi 10 juin 2015 à la MJC Agora (CAL Bon Voyage) de 14h à 18h ou à nous contacter lorsque vous le souhaitez pour une prise de rendez-vous.

Ces ateliers nouveaux médias sont prévus les mercredis après-midi, pendant les vacances scolaires au Hublot à Saint Roch et à la maison de projets à l'Ariane.

Public touché : 25 personnes





**Le vendredi 29 et 30 Mai 2015 de 14h à 18h au Hublot à Nice**

Les visiteurs du soir 2015, collectif Botox(s) (Art contemporain)

Exposition du « Bestiaire Animé » et « We are Gif Animal » de Xavier Dubourdieu

Public touché : 90 personnes

**Le Samedi 27 JUIN 2015 de 14h à 22h, Les rendez-vous du Hublot**

Expositions des dessins réalisés par les jeunes pendant les ateliers

C'est une journée 100% jeune public qui clôturera la programmation Art et cultures numériques des RENDEZ VOUS DU HUBLOT.

Au programme, les restitutions interactives des ateliers de création numérique réalisés avec les jeunes pendant l'année (WEB CARTOON et son bestiaire animé, PROGRAM' TON ROBOT, Recréation/Récréation, We aRe gif Animals), une rencontre en direct avec le duo GANGPOL & MIT suivie de la boum du RADIO MINUS SOUND SYSTEM, et enfin, deux performances live entièrement réalisées sur des Nintendo gameboy de 1989 avec JE DEVIENS DJ EN 3 JOURS et WANTZ.

Public touché : 120 personnes

**2/ Les ateliers de co-réalisations avec les usagers :**

**Public participant : 184 personnes**

**Ateliers organisés : 7**

**Le vendredi 29 Mai 2015 de 14h à 18h au Hublot à Nice**

Les visiteurs du soir 2015, collectif Botox(s) (Art contemporain)

Atelier Art Mobilis au Hublot : Ouvert aux artistes visuels et sonores par Frédéric Alemany.

Comment enrichir son exposition ou son travail artistique avec des contenus médias augmentés et visibles avec son smartphone ? Visite guidée et atelier de codage vous permettront d'en savoir plus sur ces techniques et ce projet artistique en cours de réalisation.

Public participant : 4 personnes

**Le samedi 30 mai 2015 pour les rendez-vous du Hublot**

De 14h à 18h Atelier REALITE AUGMENTEE (8 participants)

Par Frédéric Alemany. Munissez-vous d'un mobile et installez l'application de réalité augmentée. Vous allez choisir un point d'intérêt (POI – Point Of Interest) dans le territoire réel puis transformer la photo prise (image de référence). Via l'application, vous pourrez ensuite géolocaliser les POI et visualiser en temps réel l'ensemble des contenus multimédias créés durant l'atelier.

Public participant : 8 personnes

**Le jeudi 12 Mars 2015 de 13h30 à 16h00 à la médiathèque de Mouans Sartoux**

Muni de votre mobile et de l'application Junaio Art Mobilis

Un parcours en réalité augmentée dans l'espace public

Fabriquer un contenu média, une image, une photo, une information, un objet 3D, un son et le géolocaliser en l'inscrivant dans l'espace public ... Publier sur Junaio et découvrez le résultat en réalité augmentée sur votre téléphone portable ... Un atelier proposé par Frédéric Alemany, artiste numérique au Hublot à Nice ...

Public participant : 8 personnes

### **Atelier DANGEROUS BESTIOLES, le bestiaire animé de l'atelier WEB CARTOON**

Direction du programme et animation des ateliers, Xavier Dubourdiu

Public : 37 jeunes ont suivi le programme Dangerous Bestioles en 2015

Projet Ac'Éduc CG 06 - Région PACA Culture Mission T.I.C.E. - Le Hublot - FEJ Ministère de la Jeunesse et des Sports

Objectif : Créer un jeu vidéo pour présenter sur Internet un bestiaire de dessin animé.

Publics : 37 participants - Projet de classe Art et cultures numériques Cinquième C du Collège Blanche de Castille à Nice (29 élèves), stage des vacances de Printemps 2015 (du 27 avril au 7 mai) avec les jeunes adhérents du Hublot (8 stagiaires de 8 à 14 ans).

Techniques abordées : D.A.O., Technique d'animation .gif animé, M.A.O., Ergonomie, Web design, Level design, Programmation interactive (code), Impression numérique, Réalité Augmentée.

Logiciels & applications utilisés : Gimp, Audacity, Metaio, Junaio

Intervenants : Xavier Dubourdiu (art et cultures numériques, D.A.O., technique d'animation, ergonomie), Hervé Hudréaux H-Tenza (M.A.O.), Jérôme Blanchi (programmation interactive).

Public participant : 37 personnes

### **Atelier WE ARE GIF ANIMALS - réalité augmentée et programmation interactive**

Direction du programme et animation des ateliers, Xavier Dubourdiu

Public : 42 jeunes de 11 à 18 ans

3 programmes We Are Gif Animals en 2015

CVLA - Région PACA - FEJ Ministère de la Jeunesse et des Sports

3 jours de formation en temps scolaire et pendant les vacances scolaires

CHIFFRES CLES année 2015

42 jeunes ont suivi le programme We Are Gif Animals en 2015

8 jeunes participants en stage au Hublot (11 - 14 ans) février 2015

18 jeunes participants de la MLDS (14 - 18 ans) mars-avril 2015

16 jeunes APT (11-18 ans) juillet 2015

Publics : jeunes décrocheurs de la MLDS académie de Nice - jeunes adhérents du Hublot (stage des vacances de février 2015)

Objectifs : Détourner la pièce d'Olaf Breuning We are just animals, pour en proposer une version réappropriée accessible en réalité augmentée dans l'espace public.

À l'issue des ateliers, les objets créés par les participants sont exposés en réalité augmentée dans l'espace public aux points de rendez-vous donnés : ils deviennent ainsi visibles par l'ensemble des publics équipés de smartphones ou tablettes, et spatialement et intertextuellement « lisible(s) par approfondissements successifs ». Une restitution sur Internet permet de suivre le projet en cours <http://transmission-libre.org/WeAreGifAnimals>.

Public participant : 42 personnes

### **Atelier RECRÉATION / RÉCRÉATION**

> 13 jeunes participants du Lycée Apollinaire (14 - 18 ans) >>> janvier-février-mars 2015, CVLA - Région PACA - FEJ Ministère de la Jeunesse et des Sports

Publics : élèves de seconde option Art Plastique lycée Guillaume Apollinaire, Nice.

Objectifs : Au-delà du copycat, à la frontière entre réappropriation et plagiat, les élèves de seconde option Art plastique utilisent la réalité augmentée et la programmation interactive pour proposer une version animée d'œuvres d'art déjà reprises par des artistes contemporains.

Restitution : Un livre d'art est édité, via la réalité augmentée, les élèves proposent leur réappropriation d'une sélection d'œuvres de référence de l'Histoire de l'Art contemporain déjà imitées...

Public participant : 13 personnes

Restitution 2015 :

Au Rendez-vous du Hublot du samedi 27 juin 2015 avec Gangpol & Mit et la « radio minus sound system », le jeu vidéo créé par les participants est mis en ligne sur Internet et présenté dans une exposition interactive, n'oubliez pas vos smartphones et tablettes.

Le projet est présenté en cours de réalisation dans le cadre des Visiteurs du soir le 29 mai 2015 (réseau Botox(s) Art Contemporain) et le samedi 27 juin au Rendez-vous du Hublot avec Gangpol & Mit en artistes invités.

### **Le vendredi 24 avril 2015, La semaine des médias au Collège Maurice Jaubert de l'Ariane Nice Est, atelier Ligne 16 en partenariat avec La Boîte**

Intervenants pédagogiques et artistiques : Katia V. Beltran, Frédéric Alemany, Xavier Dubourdieu, et Régis Pulisciano

Public : 3 classes de 5ème / 72 enfants

6 ateliers /26h – semaine du 23 au 27/03/2015

<http://ligne16.net/>

Ligne 16 : un média citoyen

“Être acteur dans sa cité..., Ligne 16, un outil d'expression libre des habitants...”

Nous souhaitons par la fabrication d'émissions audiovisuelles et sonores, nous approprier les outils de production numériques. Pour réaliser un média qui nous ressemble, raconter avec nos mots, nos idées, nos envies, notre façon de voir la vie aux travers de vos yeux...

Créer ensemble, par la participation active de chacun, un Média de proximité.

Ligne 16 sera tout d'abord un lien entre les personnes d'un même quartier mais aussi une ouverture vers l'extérieur, grâce à une diffusion internet.

Donner à voir une véritable image du quartier...Devenir Le Média..."

Programme :

1ère jour : présentation du projet Ligne 16 des médias, des logiciels libres, de la réalité augmentée

2ème jour : ateliers web cartoon, ateliers BD et jingle

3ème jour : ateliers sur les logiciels libres

4ème jour : ateliers web cartoon, ateliers BD et jingle

5ème jour : ateliers réalité augmentée + plateau radio

Public participant : 72 personnes

### **3/ Les réunions de coordination :**

**Les réunions : 18**

Réunions préparatoires sur le projet Art-Mobilis / Ligne 16

Mardi 13 janvier 2015 à 9h : Rdv Fred MJC Agora

Vendredi 23 janvier 2015 à 13h : Katia

Jeudi 29 janvier 2015 à 10h : Equipe Hublot

Mardi 10 février 2015 à 10h : Rdv Ligne 16 à l'Ariane

Mardi 17 février 2015 à 8h30 : Rdv Mjc Agora

Jeudi 19 février 2015 à 14h : Equipe Hublot

Mercredi 25 février 2015 à 8h : Gif Animals RA Art Mobilis

Lundi 09 Mars 2015 à 10h : Rdv Collège Nucéra

Jeudi 19 mars 2015 à 11h : Ligne 16 au Village

Jeudi 02 avril 2015 : Réunion Mosaïcité Ariane

Vendredi 10 avril 2015 12h30-13h30 / Ligne 16 Collège Jaubert

Vendredi 24 avril 2015 : Rdv Lycée Pasteur

Vendredi 22 mai 2015 : Comité de rédactions Ligne 16

Vendredi 29 mai 2015 : Comité de rédactions Ligne 16

Lundi 1er juin 2015 à 17h : Réunion bilan jeune public

Vendredi 12 juin 2015 : Comité de rédactions Ligne 16

Vendredi 19 juin 2015 : Comité de rédactions Ligne 16

Mardi 30 juin 2015 à 15h : Réunion Collège Nucéra

**1/ Les ateliers de co-réalisation avec les usagers :**

Public participant : 298 personnes

Ateliers organisés : 13

**2/ Le parcours dans l'espace public Ligne 16 / Art Mobilis**

Public participant : 400 personnes

**3/ Les réunions de coordination :**

Les réunions : 23

Nombre de partenaires : 17

Nouveaux partenaires territoriaux : 4

**1/ Réalisation de contenus en réalité augmentée pour le parcours culturel grand public, avec les jeunes publics et les habitants de Nice Est**

13 ateliers de sensibilisation aux nouveaux médias géolocalisés ont donc été réalisés à partir de septembre 2015.

- 1 atelier au Hublot à l'année (Mon ami imaginaire)
- 1 atelier à l'Ariane à l'année (Web reporter)
- 5 ateliers à l'année dans les établissements scolaires (Collèges L. Nucéra M. Jaubert, Lycée Pasteur)
- 4 ateliers vacances scolaires au Hublot (WAGA)
- 2 ateliers vacances scolaires à l'Ariane (Web reporter)

1 atelier au Hublot : Mon Ami Imaginaire

Tous les mercredis après-midi au Hublot

<https://sites.google.com/a/lehublot.net/mon-ami-e-imaginaire/>

Objectif : créer un jeu de piste libre de droit, en réalité augmentée et en 3D sur la thématique mon ami imaginaire.

Public : 8 jeunes de 10 ans à 16 ans.

Période : du 07 octobre 2015 au 29 juin 2016, les mercredis de 14h à 17h hors périodes de vacances scolaires. Restitution de l'atelier le mercredi 29 juin 2016 à 16h au Hublot avec projection des réalisations des jeunes et invitation des parents et partenaires.

1 atelier à l'Ariane : le média citoyen Ligne 16

Permanence au local Zest (local associatif à l'Ariane)

Période : Tous les vendredis de 9h à 13h : Le média citoyen Ligne 16, animé par Tania Cognée

Public : 48 personnes

5 ateliers à l'année dans les établissements scolaires : Collèges L. Nucéra et Maurice Jaubert, Lycée Pasteur

▪ 2 projets d'adaptation WEB CARTOON dans les collèges, pour la période 2015-2016

Objectif : Créer un dessin animé interactif sur le modèle des jeux de plateforme, pour présenter sur Internet une galerie de personnages en situation ...

Collège Maurice Jaubert, Intervenants : Xavier Duburdieu – art et cultures numériques, Frédéric Piraino – son, Jérôme Blanchi – coding / référente : Djemila Hafsi – professeur d'anglais

Public : Classe de 6<sup>ème</sup> (22 élèves)

Projet : adaptation Web Cartoon de l'ouvrage « Alice's adventures in Wonderland » de Lewis Carroll

Période : 12 séances de 3h – jeudi de 9h à 12h de janvier à juin 2016

Les 7, 14, 21 et 28 janvier, 04 et 25 février, 03, 10, 17, 24 et 31 mars, le 21 avril 2016

Collège Louis Nucéra, Intervenants artistique et pédagogique : Xavier Dubourdieu, Frédéric Piraino (MAO), programmation interactive Philippe Maurin / référente Kathia Martinez, enseignante de français

Public : Classe de 4<sup>ème</sup> (20 élèves)

Projet : adaptation Web Cartoon de l'ouvrage « Le nez » de Gogol

Période : 18 séances de 2 heures – un lundi sur deux de 14h30 à 16h30 / du 02 novembre 2015 à juin 2016

Exposition finale organisée au Hublot avec la restitution des créations artistiques réalisées par les élèves

▪ 1 atelier Web reporter

Collège Maurice Jaubert, semaine de la presse 2016 : Tania Cognée et Frédéric Alemany

Public : 2 classes de 6<sup>ème</sup> (45 élèves)

Projet : Web reportage (Médias et citoyens)

Période : Mardi 29 mars 2016 au vendredi 1er avril 2016

▪ 2 projets au Lycée Pasteur, période 2015-2016

Atelier de création graphique d'images animées en Réalité Augmentée

Projet de classe : intervention artistique et pédagogique de Frédéric Piraino pour l'animation des personnages en réalité augmentée dessiné par les élèves / référent : Marion Dupré, enseignante d'arts graphiques

Période : 11 séances de 4h les vendredis de 8h à 12h – Les 6/11, 13/11, 20/11, 27/11, 4/12, 11/12, 18/12, 8/01, 15/01, 22/01, 29/01

Exposition du projet en fin d'année dans le cadre du parcours ligne 16

Public : 12 jeunes de classe de 2<sup>nde</sup> en section Arts Graphiques

Finalisation – mise en situation réelle des affiches – exposition des travaux réalisés, muséographie de l'installation des visuels – vernissage de l'exposition lors du parcours Ligne 16 Art Mobilis en juin 2016

ART MOBILIS – ATELIER 3D et exposition dans le cadre du parcours Ligne 16 tous les mardis entre 12h30 et 14h à partir du 6 octobre 2015

Projet : Intervention artistique et pédagogique de Philippe Maurin pour réaliser la modélisation d'un bâtiment ou mobilier urbain existant dans le quartier de l'établissement dans une séquence collective / Référente : Marion Dupré – enseignante en Arts Graphiques  
Public : 10 lycéens volontaires du lycée Pasteur, sur inscription  
Exposition du projet en fin d'année dans le cadre du parcours Ligne 16

#### 4 ateliers pendant les vacances scolaires

- 4 ateliers vacances scolaires au Hublot

▪ WE ARE GIF ANIMALS - réalité augmentée et programmation interactive Direction du programme et animation des ateliers, Xavier Dubourdieu  
Intervenants artistiques & pédagogiques :

Xavier Dubourdieu - artiste numérique et intervenant pédagogique,  
Pascal Gaudo - vidéaste indépendant / Alicia Malialin - danseuse et comédienne.

Accompagnement projet :

Frédéric Alemany - chargé de production le Hublot / Jérôme Blanchi - développement, transmission-libre.org

4 programmes We Are Gif Animals en 2015/2016

CVLA - Région PACA - FEJ Ministère de la Jeunesse et des Sports

Public : 39 jeunes ont suivi le programme We Are Gif Animals en 2015/2016

> 8 jeunes participants en stage au Hublot orientés par l'association Valdocco (9 – 14 ans)  
>>> 26, 27 et 28 octobre 2015

> 9 jeunes participants en stage au Hublot orientés par l'association Valdocco (8 – 14 ans)  
>>> 15, 16 et 17 février 2016

> 10 jeunes participants de l'association Montjoye (8 - 16 ans) >>> 11, 12 et 13 avril 2016

> 12 jeunes ASPTT judo Ariane (11-13 ans) >>> 11, 12 et 13 juillet 2016

Restitution : le 22 juillet 2016 à 20h sur le parvis de la Station, centre d'art contemporain, Chantier Sang Neuf à Nice. Événement réalisé en partenariat avec l'association "il était un truc", Héliotrope et le cinéma de Beaulieu.

- 2 ateliers vacances scolaires à l'Ariane

▪ Stage WEB REPORTERS en lien avec le Média Citoyen – la Boîte à l'Ariane/ Espace Galice06 dans la maison des projets place du marché / Intervenantes pédagogiques et artistiques : Katia V. Beltran, Tania Cognée.

Public : 8 participants, journalistes en herbe + une trentaine d'habitants (parents, acteurs associatifs) pour le dernier jour à l'émission radio

Période : du 19 au 23 octobre 2015 de 9h à 17h

Programme : Réalisation de reportages dans le quartier, interviews, vidéo, photos et publication sur ligne16.net. Réalisation d'un plateau radio le vendredi avec Oumiak au son et Mohamed, en tant qu'animateur radio, les parents et familles des participants.

▪ Laboratoire de productions de contenus pour le Média L16 – en partenariat avec la Boîte et le local Zest à l’Ariane.

Intervenantes pédagogiques et artistiques : Katia V. Beltran, Tania Cognée

Période : du 8 au 12 février 2016 de 10h à 17h

Public : 79 participants

Emissions publiées en ligne sur ligne16.net

## **2/ Le parcours dans l’espace public Ligne 16**

Public participant : 400 personnes

Evènement le 1er juin 2016 au Théâtre Lino Ventura, à l’Ariane, de 10h à 18h

Parcours en réalité augmentée

Public participant : 400 personnes

Collège Maurice Jaubert : 17 élèves + 55 invités

Lycée Pasteur : 9 élèves + 3 accompagnateurs

Association ADS : 12 jeunes + 2 intervenants

Association le Grain de Sable : 29 personnes

Association ATE : 12 jeunes + 1 accompagnateur

Habitants des quartiers Est (Ariane, St Roch...) : 176 personnes

Le Village à l’Ariane : 49 personnes

Objectif : rendre visible les contenus L16 réalisés grâce à l’application libre Art Mobilis

## **3/ Les réunions de coordination :**

Les réunions : 23

Nombre de partenaires : 17

Nouveaux partenaires : 4

Comités de pilotage : 3

## **B. Partenariats**

### *1. Partenaires opérationnels*

<b>Nom de la structure partenaire</b>	<b>Type de structure partenaire</b>	<b>Rôle dans l’expérimentation</b>
La Boîte	association	Intervention pédagogique et artistique sur l’Ariane
Galice 06	association	Accueil du Média L16



## 2. Partenaires financiers

Financements	Part de ces financements dans le budget total de l'expérimentation (hors évaluation) en %
Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse	47 %
Cofinancements extérieurs à la structure	36 %
Autofinancement	17 %

### C. Pilotage de l'expérimentation

Le comité de pilotage s'est réuni au Hublot le 2 juillet 2015 :

- Dominique de Gueyer, Déléguée du Préfet (Nice l'Ariane, St André de la Roche, la Trinité)
- Sabine Gras, Déléguée du Préfet St Roch, Pasteur, Bon Voyage et Drap
- Audrey Bianciotto, chef de projet de l'Ariane, secteur Nice Est NCA
- Charlotte Bascond, assistante sociale CAF à l'Ariane
- Frédéric Alemany, chargé de production au Hublot
- Tania Cognée, chargée de développement numérique au Hublot
- Katia Vonna Beltran, asso. La Boîte, intervenante artistique et pédagogique sur l'Ariane
- Xavier Dubourdiou, asso. Le Hublot, intervenant artistique et pédagogique sur Nice Est.

Le comité de pilotage s'est réuni le mercredi 14 octobre 2015 :

- Dominique de Gueyer, Déléguée du Préfet (Nice l'Ariane, St André de la Roche, la Trinité)
- Sabine Gras, Déléguée du Préfet St Roch, Pasteur, Bon Voyage et Drap
- Audrey Bianciotto, chef de projet de l'Ariane, secteur Nice Est NCA
- Brice Lacomette, région PACA
- Natacha Crimier, région PACA
- Isabelle Milliès, culture.gouv
- Mélanie Scivoletto, médiathèque de Carros
- Isabelle Fouques, DRJSCS
- Elodie sans-Chagrin, Ministère de la jeunesse et des sports
- Marianne Khalili Roméo, L'ECLAT
- Frédéric Alemany, chargé de production au Hublot
- Tania Cognée, chargée de développement numérique au Hublot
- Katia Vonna Beltran, asso. La Boîte, intervenante artistique et pédagogique sur l'Ariane
- Xavier Dubourdiou, asso. Le Hublot, intervenant artistique et pédagogique sur Nice Est
- Thierry Lespinasse, asso. SLV
- Renaud Francou, ERIC Lab Valbonne

Mercredi 9 mars 2016

- Dominique de Gueyer, Déléguée du Préfet (Nice l'Ariane, St André de la Roche, la Trinité)
- Marie Giraud NCA Politique de la ville
- Isabelle Milliès, culture.gouv
- Fanny Coll, DDCS 06

Partenaires opérationnels :

- Marianne Khalili Roméo, L'ECLAT
- Frédéric Alemany, chargé de production au Hublot
- Tania Cognée, chargée de développement numérique au Hublot
- Katia Vonna Beltran, asso. La Boîte, intervenante artistique et pédagogique sur l'Ariane
- Xavier Dubourdiou, asso. Le Hublot, intervenant artistique et pédagogique sur Nice Est
- Association Galice Ariane

#### ***D. Difficultés rencontrées***

Difficulté pour réaliser un parcours regroupant plusieurs quartiers de Nice très étendus allant du centre-ville jusqu'à l'Ariane. L'équipe a donc fait le choix de recentrer le projet dans le quartier populaire de l'Ariane uniquement.

Difficulté à trouver des artistes professionnels travaillant avec les techniques de réalité augmentée.

L'application de géolocalisation : le développement de l'application ayant pris du retard, l'outil n'était pas toujours au rendez-vous des ateliers de pratiques numériques. Il a fallu utiliser d'autres outils notamment Aurora, déjà utilisé dans l'Education Nationale.

### **III. Enseignements généraux de l'expérimentation**

#### **A. Modélisation du dispositif expérimenté**

Il s'agissait de développer un outil pédagogique pour la réalisation d'ateliers de pratiques numériques sur la géolocalisation de contenus.

Cette proposition s'adressait aux enseignants de l'Education Nationale ainsi qu'aux animateurs de structures socio-culturelles.

##### **1. L'innovation technique**

- L'application libre Art Mobilis, n'est pas suffisamment aboutie pour être utilisée facilement pour un projet éducatif.

##### **2. Atelier innovant de média citoyen : Web Reporter multimédia**

- Les ateliers de publication de web reportage en ligne ont par contre permis à des enseignants de se saisir du média Ligne 16 pour poursuivre le projet d'éducation aux médias.

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

##### *1. Public visé*

Les jeunes collégiens, Education Nationale et les jeunes des centres d'animation culturelle.

Le public visé a bien été touché par l'action mais l'appropriation de l'outil sur la durée reste à confirmer.

Le parcours géolocalisé Ligne 16 n'est pas durablement accessible sur le territoire.

Par contre, le média Ligne 16 est devenu un média citoyen et participatif qui inclut des nouveaux publics notamment les parents, les enseignants mais aussi les habitants du quartier.

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

L'amélioration de l'outil : sur le plan technique, l'application est en phase beta et ne peut être utilisée que par des spécialistes.

Par contre, le média Ligne 16 en ligne, sous Wordpress, permet une utilisation très simple par tous les publics. Le média Ligne 16 continue son développement et pourrait à terme servir de liant entre les quartiers périphériques et le centre-ville.

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

La mobilisation des publics passe dans ces quartiers populaires par la mobilisation des associations de proximité. Le nouveau média a parfois été perçu comme un outil de communication au service des associations. Il est parfois difficile d'obtenir le temps et la compétence nécessaires pour véritablement parvenir à une autonomie des acteurs du territoire.

Le comité de pilotage n'a pas joué un rôle important dans le projet. La mobilisation des acteurs a demandé un travail permanent.

#### 4. Impacts sur la structure

Amélioration du projet Ligne 16 qui devient un projet soutenu par le Hublot, la Drac/ Média citoyen et la DDRJSCS / Identités parcours mémoires.

Le média Ligne 16 permet de mieux inscrire les projets du Hublot dans l'environnement social et urbain de proximité.

#### Conclusion

L'atelier Web reporter est devenu un atelier légitimé par le département 06 est transférable sur d'autres établissements et d'autres régions.

#### **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*)

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

<b>Numéro du projet</b>	<i>APEP 133</i>	<b>Nom de la structure porteuse de projet</b>	<i>DIVA / Le Hublot</i>	
	<b>Bénéficiaires entrés l'année 1</b>	<b>Bénéficiaires entrés l'année 2</b>	<b>Bénéficiaires entrés l'année 3</b>	<b>Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation</b>
<b>Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action</b>				
Jeunes	184	370		554
Adultes	741	305		1046
<b>Nombre total de bénéficiaires</b>	<b>925</b>	<b>675</b>	<b>0</b>	<b>1600</b>

		<b>Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation</b>
<b>Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif, par caractéristiques</b>		
<b>1. Jeunes</b>		
<b>Âge</b>		
Moins de 6 ans		44
6-10 ans		112
10-16 ans		294
16-18 ans		49
18-25 ans		55
Autres : <i>(préciser)</i>		
Autres : <i>(préciser)</i>		
<b>Situation</b>		
Elèves en pré-élémentaire		44
Elèves en élémentaire		112
Collégiens		294
Lycéens en LEGT		49
Lycéens en lycée professionnel		
Jeunes apprentis en CFA		
Étudiants du supérieur		12
Demandeurs d'emploi		27
Actifs occupés		16
Autres : <i>(préciser)</i>		
Autres : <i>(préciser)</i>		
<b>Niveau de formation</b>		
Infra V		153
Niveau V		311
Niveau IV		60
Niveau III		22
Niveau III		8
Niveau I		
<b>Sexe</b>		
Filles		257
Garçons		297
<b>2. Adultes</b>		
<b>Qualité</b>		
Parents		273
Enseignants		35
Conseillers d'orientation-psychologues		
Conseillers principaux d'éducation		
Conseillers d'insertion professionnelle		15
Animateurs		21
Éducateurs spécialisés		23
Autres : <i>habitants</i>		679
Autres : <i>(préciser)</i>		

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

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

Numéro du projet	APEP_133		Ressources humaines mobilisées			Ressources matérielles mobilisées		
	Description synthétique de chaque action	Durée en mois	Effectifs	ETP	Type de personnel concerné (qualifications)	Achats	Prestations de services	Autre (préciser)
<b>1. Préparation du projet</b>	<i>janvier 2015 à juin 2015</i>							
Action n°1	Le 16 janvier 2015 Conférence « arts numériques et réalité augmentée » de Frédéric Alemany à la médiathèque de Contes / public : 20 personnes	1 journée	1		1 artiste numérique			
Action n°2	Le 30 avril 2015 Plateau radio Ligne 16 à l'Ariane, dans le cadre du Printemps des Rives / public : 6 jeunes de l'ADS	1 journée	2		1 artiste numérique			
Action n°3	Les 8 et 9 juin 2015 Rencontre nationale Education au numérique, organisée par le Ministère de la Culture à la Cinémathèque française à Paris / public : 480 personnes	2 journées	1		1 artiste numérique			
Action n°4	Le 10 juin 2015 Présentation des ateliers de création numérique pour la saison 2015/2016 à la Mjc Agora / public : 25 personnes	1 journée	5		1 artiste numérique et 4 intervenants pédagogiques			
Action n°5	Le 27 juin 2015 RDV du Hublot/ exposition des dessins réalisés en ateliers/ public : 120 personnes	1 journée	2		1 artiste numérique et 1 intervenant pédagogique			
Action n°6	3 ateliers de co-réalisations avec les usagers : - Atelier Art Mobilis au Hublot, le 29 mai 2015 / 4 participants - Atelier réalité augmentée / RDV du Hublot, le 30 mai 2015 / 8 participants - Atelier réalité augmentée à la médiathèque de Mouans-Sartoux, le 12 mars 2015 / 8 participants	3 journées	1		1 artiste numérique	Petits matériels et fournitures : 594,15 € Lego Mindstorms Education : 395,99 €	DVDTech SAS / 300 €	
Action n°7	Atelier Dangerous Bestioles, de Xavier Dubourdiu au Collège Blanche de Castille - projet de classe Art et cultures numériques / 37 collégiens	10 jours : du 27 avril au 7 mai 2017	1		1 intervenant artistique et pédagogique			
Action n°8	Atelier We Are Gif Animals au Hublot, de Xavier Dubourdiu, réalité augmentée et programmation interactive / 42 jeunes de 11 à 18 ans	6 mois : février à juillet 2015	1		1 intervenant artistique et pédagogique	Tablette Samsung / 513 €		
Action n°9	Atelier Recréation/ Récréation, de Xavier Dubourdiu au lycée Guillaume Apollinaire/ 13 jeunes lycéens	3 mois : janvier à mars 2015	1		1 intervenant artistique et pédagogique			
Action n°10	Atelier Recréation/ Récréation, de Xavier Dubourdiu au lycée Guillaume Apollinaire/ 13 jeunes lycéens				1 intervenant artistique et pédagogique			
<b>2. Mise en œuvre du projet</b>	<i>octobre 2015 à juin 2016</i>							
Action n°1	Atelier à l'année "Mon Ami Imaginaire" au Hublot	9 mois : octobre 2015 à juin 2016	4		4 intervenants pédagogiques et artistiques			
Action n°2	Atelier à l'année "Web Reporter" à l'Ariane	9 mois : octobre 2015 à juin 2016	2		2 intervenants pédagogiques et artistiques			
Action n°3	5 ateliers à l'année dans des établissements scolaires, Lycée Pasteur, Collège Nucéra et Collège Maurice Jaubert	9 mois : octobre 2015 à juin 2016	3		6 intervenants pédagogiques et artistiques			
Action n°4	4 ateliers pendant les vacances scolaires au Hublot : We Are Gif Animals / 39 participants	12 jours : 4 x 3 jours	4		2 intervenants pédagogiques et artistiques et 2 techniciens			
Action n°5	2 ateliers pendant les vacances scolaires à l'Ariane : stage Web Reporter et Média Lab / 87 participants	10 jours : 2 x 5 jours	3		3 intervenants artistiques et pédagogiques			
<b>3. Achèvement du projet</b>	<i>le 1er juin 2016 de 10h à 18h</i>							
Action n°1	Evènement Parcours Ligne 16, au Théâtre Lino Ventura, à l'Ariane, le 1er juin 2016 de 10h à 18h / public : 364 personnes De 10h à 12h00 : Parcours des 7 lieux sur l'Ariane en déambulation  12h : Théâtre Lino Ventura : repas partagé dans la cafétéria  14h : Accueil du public / expositions Média-citoyen L16, Web Cartoon, WAGA, projet IPM, Expo Lycée Pasteur, Alice cartoon 15h : Spectacle Alice / Collège Maurice Jaubert 15h30 : Goûter avec les enfants et les jeunes 16h : Spectacle Bacchus / A l'ombre de Coré 17h : Visite de l'exposition guidée	1 journée	15		Personnel du Hublot, intervenants pédagogiques, artistes et enseignants			

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

Numéro du projet		APEP_133			
Nom de l'outil	Fonction (préciser si ce sont des outils de pilotage, de suivi, de communication, de formation, de sensibilisation, etc.)	Utilisateurs ou destinataires	Format (papier, électronique, etc.)	Transférable en dehors de l'expérimentation (oui/non)	
1	Application Art Mobilis	Application Art Mobilis	Développeurs, artistes, enseignants, animateurs	kit de développement logiciel libre <a href="https://github.com/artmobilis">https://github.com/artmobilis</a>	Non
2	Média Ligne 16	Le média Ligne 16	Jeunes, habitants et personnel associatif	Site internet Wordpress <a href="http://ligne16.net">http://ligne16.net</a>	Oui
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					



## 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](http://www.experimentation.jeunes.gouv.fr)