

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 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'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

THÉMATIQUE : Éducation populaire Numéro du projet : APEP_248
LE DISPOSITIF EXPERIMENTÉ
Titre : Photophore
Objectifs initiaux : (1) Accompagner les pratiques numériques des jeunes et en questionner les usages afin de favoriser l'imaginaire et d'ouvrir à l'expérimentation. / (2) Inscrire les jeunes vers une appropriation sociale de la culture numérique, à travers des projets permettant le croisement des pratiques et des publics. / (3) Développer ressources et outils « mobiles » permettant le partage des connaissances et l'ouverture à l'appropriation et la re-création par les acteurs locaux. / (4) Favoriser l'inscription des jeunes comme citoyens actifs dans leur environnement.
Public(s) cible(s) : (1) Jeunes 16-25 ans : 538 bénéficiaires (2) Personnels culturels, éducatifs ou sociaux : 100 bénéficiaires (3) Tous publics : 2 202 bénéficiaires
Descriptif synthétique du dispositif expérimenté : Prenant pour point de départ un premier festival expérimental, différents dispositifs d'appropriation sociale, collectifs et individuels, ont été élaborés à travers le développement d'actions de sensibilisation, de projets créatifs, d'actions de formation et à travers la mutualisation des ressources et des contenus.
Territoire(s) d'expérimentation : Région Ile-de-France, projet à dimension communale impliquant principalement les villes de Tremblay-en-France (dont ZUS Grand Ensemble) et Sevran (ZUS Les Beaudottes).
Valeur ajoutée du dispositif expérimenté : Ce projet s'inscrit dans des valeurs d'ouverture et d'acte collectif. Il a été mis en œuvre sur des principes de transversalité des pratiques et de co-construction de projets, avec, par et pour les jeunes et les acteurs locaux et toujours dans un cadre qui va au-delà du simple apprentissage de techniques. Il a également permis le développement et le croisement de différents réseaux d'acteurs.
Partenaires techniques opérationnels : (1) Partenaires initialement visés dans la convention : Ville de Tremblay-en-France, Les Réseaux de la Création, Graffiti Research Lab (fr), Cinéma Jacques Tati, Mains d'Œuvres (2) Partenaires effectifs de l'expérimentation : Partenaires initialement visés dans la convention et Fédération française des MJC, Arcadi, Mosquito, BlackBoxe, PiNG, Le Lieu Multiple, L'Odéon, Théâtre Louis Aragon, Médiathèque de Villepinte, Équipement jeunesse Angela Davis, Maisons de quartier, MF Pass Centre de la Gabrielle, EnsadLab, ECV Digital, École Jean-Moulin...
Partenaires financiers (avec montants) : Direction régionale de la Culture (DRAC-SEC) : 20 000 € / Région Ile-de-France (DRES) : 1 667 € Direction départementale de la Cohésion sociale (DDCS 93) : 6 108 € Conseil général de la Seine-Saint-Denis : 5 950 € Initiatives des diplômés pour l'éducation et l'emploi des Sevransais (IDEES) : 18 380 € Mains d'Œuvres : 666 €
Durée de l'expérimentation : (1) Durée initiale : 24 mois / (2) Durée effective : 22 mois
LE PORTEUR DU PROJET
Nom de la structure : Espace Jean-Roger Caussimon Type de structure : Association loi 1901
L'ÉVALUATEUR DU PROJET/ DU PROGRAMME
Nom de la structure : Comité de pilotage Type de structure : Personnes morales



SOMMAIRE

Introduction	p 5
I. Rappel des objectifs et du public visé par l'expérimentation	p 6
A. Objectifs de l'expérimentation	p 6
B. Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation (analyse quantitative et qualitative)	p 6
1. <i>Public visé</i>	p 6
2. <i>Bénéficiaires directs</i>	p 6
2.1. Statistiques descriptives	p 6
2.2. Analyse qualitative	p 7
3. <i>Bénéficiaires indirects</i>	p 9
II. Déroulement de l'expérimentation	p 10
A. Actions mises en œuvre	p 10
B. Partenariats	p 11
1. <i>Partenaires opérationnels</i>	p 11
2. <i>Partenaires financiers</i>	p 13
C. Pilotage de l'expérimentation	p 14
D. Difficultés rencontrées	p 15
III. Enseignements généraux de l'expérimentation	p 16
A. Modélisation du dispositif expérimenté	p 16
B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif	p 18
1. <i>Public visé</i>	p 18
2. <i>Actions menées dans le cadre du dispositif</i>	p 19
3. <i>Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance</i>	p 19
4. <i>Impacts sur la structure</i>	p 19
Conclusion	p 21
Annexes	p 22



NOTE DE RESTITUTION

INTRODUCTION

Partant du constat d'une quasi absence d'accompagnement des pratiques et usages artistiques et culturels du numérique sur le territoire de l'est de la Seine-Saint-Denis, comportant près de 30 % de jeunes entre 16 et 25 ans, ce projet s'est développé en réponse à la volonté de l'association et le désir des jeunes de transversalité entre les disciplines dites traditionnelles et le numérique. Il s'agissait ainsi d'impliquer jeunes et acteurs culturels, éducatifs et sociaux dans la mise en place d'un territoire de « friche numérique », accessible à tous.

En effet, au regard des transformations économiques et sociales à l'œuvre à l'échelle de toute l'Ile-de-France, ce territoire local a connu d'importantes mutations depuis plus de trente ans. Toutefois, en 2009, sur l'ensemble de la population des villes de Tremblay-en-France, Sevrans et Villepinte, seuls 28 % des jeunes adultes de 30 à 34 ans étaient diplômés de l'enseignement supérieur (objectif Europe 2020 : 40 %). 60 % des jeunes de 16 à 25 ans non scolarisés avaient un diplôme inférieur au bac (IdF 49 %). Il apparaissait dès lors important que chacun puisse valoriser ses acquis pour aller plus loin et ouvrir par ce biais de nouvelles portes à l'appropriation de langages culturels et sociaux impactant chaque territoire de vie.

Prenant en compte chaque participant comme entité active dans son environnement, ce projet a été ainsi mis en œuvre et développé sur des principes de co-construction de projets, avec, par et pour les jeunes et les acteurs locaux et toujours dans un cadre qui va au-delà du simple apprentissage de techniques. Porté par l'Espace Jean-Roger Caussimon, il s'est inscrit dans les valeurs d'ouverture et d'acte collectif de l'association et de son principal partenaire Les Réseaux de la Création.

De janvier 2015 à décembre 2016, ces actions ont visé à renforcer le côtoiement et l'entraide entre de multiples participants (professionnels, jeunes geek ou amateurs, curieux...), et à montrer par ce biais que le numérique est avant tout un moyen de créer du lien entre tous, de rompre les isolements résiduels conscients et non conscients en intensifiant les échanges et les usages. Le partage de connaissances, le croisement des publics et des pratiques en ont été la clé de voute, permettant dès lors d'aborder un ensemble de questions qui sont autant de points à éclaircir pour les jeunes : questions liées à la propriété immatérielle, à la neutralité d'Internet, à l'obsolescence des objets, à la réappropriation du numérique, à l'espace public...

La mise en place d'un espace physique et virtuel de partage de savoirs tant aux niveaux technique, pratique, culturel qu'artistique a été pensé et concrétisé en collaboration avec les bénéficiaires. En prenant pour point de départ un premier festival expérimental, différents dispositifs d'appropriation sociale, collectifs et individuels, ont été élaborés à long terme et à longue portée à travers des actions de sensibilisation, des projets créatifs, des actions de formation et à travers la mutualisation des ressources et des contenus.

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

A. Objectifs de l'expérimentation

L'expérimentation s'est inscrite à la fois sur l'axe 1 Développement des pratiques numériques de l'appel à projet et l'axe 2 Développement de lieux innovants avec pour objectifs principaux :

- Accompagner les pratiques numériques des jeunes et en questionner les usages afin de favoriser l'imaginaire et d'ouvrir à l'expérimentation.
- Inscrire les jeunes vers une appropriation sociale de la culture numérique, à travers des projets permettant le croisement des pratiques et des publics.
- Développer ressources et outils « mobiles » permettant le partage des connaissances et l'ouverture à l'appropriation et la re-création par les acteurs locaux.
- Favoriser l'inscription des jeunes comme citoyens actifs dans leur environnement.

Elle avait également pour objectif de pérenniser les moyens mis en œuvre :

- Développer un festival annuel « Photophore » dédié au croisement entre les pratiques dites traditionnelles et les pratiques numériques, impliquant les jeunes et les acteurs locaux dans sa mise en œuvre et permettant le croisement entre professionnels, amateurs et curieux.
- Donner les moyens nécessaires à son expansion dans une optique de recherche, de création et d'apprentissage empirique, coopératif et transdisciplinaire par la formation de réseaux d'acteurs et l'amplification des actions.

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

1. Public visé

Cette expérimentation visait essentiellement les jeunes de 16 à 25 ans, les professionnels de la culture, de l'éducatif et du social dans une implication à moyen, voire long terme. Elle visait également les enfants de 6 à 15 ans, les familles, et les adultes isolés dans une implication à plus court terme. Ainsi, 1 446 bénéficiaires, dont 800 jeunes avaient dans ce sens été estimés.

Aucun principe de sélection n'a été envisagé. Seule la spécificité du territoire local a permis d'estimer les niveaux de formation des jeunes bénéficiaires, leur situation étant estimée en fonction des actions inhérentes au projet et des partenaires potentiels.

De part son processus empirique, ce projet impliquait tout autant des bénéficiaires du territoire local (comportant deux zones urbaines sensibles) que d'un territoire plus élargi. Ainsi, qu'ils soient bénéficiaires directs ou indirects, jeunes (enfants, adolescents, jeunes adultes), parents, amateurs, curieux, artistes, chercheurs, acteurs du numérique et autres acteurs tels les communautés éducatives, les équipements culturels, les associations locales... donnaient sens et corps au projet.

2. Bénéficiaires directs

2.1. Statistiques descriptives

	Bénéficiaires entrés l'année 1	Bénéficiaires entrés l'année 2	Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation	Bénéficiaires ayant abandonnés ou ayant été tout abandonnés
314	1 244	475	1 719	314
371	1 196	640	1 806	371
525	2 440	1 088	3 525	525

De façon globale, 3 525 personnes dont 1 719 jeunes, ont bénéficié de cette expérimentation.

de l'expérimentation pendant toute la durée	
Bénéficiaires entrés	
1- Age	
Moins de 6-10 ans	79
6-10 ans	535
10-16 an	567
16-18 an	299
18-25 an	229
(autres : précisez)	
(autres : précisez)	
2- Situation	
Elèves et	82
Elèves et	542
Collégiens	575
Lycéens	101
Lycéens	203
Jeunes et	8
Etudiants	104
Demandeurs	73
Actifs ou	31
(autres : précisez)	
(autres : précisez)	
3- Niveau	
Infra V	1199
Niveau V	342
Niveau IV	104
Niveau III	18
Niveau II	41
Niveau I	15
4- Sexe	
Filles	816
Garçons	903

Sur les 1 719 jeunes bénéficiaires, 538 jeunes de 16 à 25 ans ont été partie prenante et 68,7 % des autres jeunes bénéficiaires sont des jeunes de moins de 16 ans.

1 503 jeunes bénéficiaires sont scolarisés (du pré-élémentaire au lycée) soit 87,4 %, 112 sont étudiants (apprentis ou issus de l'enseignement supérieur) soit 6,5%, et les 6,1 % restant représentent 73 jeunes demandeurs d'emploi.

Une large majorité de jeunes bénéficiaires, 89,6%, est issue d'un niveau infra V ou V. Les niveaux supérieurs se répartissant par 6% de niveau IV et 4,3% de niveau III, II ou I.

Enfin, la répartition entre filles et garçons a été quasi atteinte à 2,5 % près.

2.2. Analyse qualitative

Le nombre total de jeunes bénéficiaires a ainsi doublé par rapport à l'estimatif effectué en amont de l'expérimentation. Toutefois, 18,3 % d'entre eux ont quitté le dispositif en raison d'une implication à très court terme. Il s'agit majoritairement d'enfants de 4 à 10 ans, non revenus d'une année sur l'autre dans le cadre du festival *Photophore*, ainsi que des 18-25 ans impliqués dans le projet uniquement sur la première année.

Ainsi, 1 405 jeunes ont totalement bénéficié de l'expérimentation grâce aux rencontres et présentations du projet effectuées au sein de différents établissements et structures, aux relais effectués par nos différents partenaires, aux demandes émanant d'enseignants et animateurs, aux différentes informations transmises et au bouche à oreille.

Du fait de la construction même du projet où les 18-25 ans animent des temps de sensibilisation auprès d'enfants et d'adolescents de 5 à 16 ans, 69,7 % des jeunes bénéficiaires sont issus d'un niveau infra V.

Un pourcentage qui s'avère largement au-dessus de l'estimatif en raison d'une forte demande des communautés éducatives locales et qui explique la défection d'une année sur l'autre des 4-10 ans. Selon les partenariats opérationnels, les tranches d'âge impliqués et les zones géographiques diffèrent. Ainsi, les projets développés conjointement avec les partenaires associatifs à caractère social ont chacun impliqué des jeunes de 18-25 ans issus de l'ensemble du département et des artistes régionaux, alors que les jeunes de 7 à 18 ans et les adultes étaient tous issus de quartiers prioritaires des villes de Sevran (Les Beaudottes) et Tremblay-en-France (Grand Ensemble). Ceux développés avec les partenaires éducatifs ont plutôt impliqué les 7-10 ans et 10-16 ans issus de l'ensemble du territoire local proche, dont quelques-uns issus de quartier prioritaire. Enfin, ceux développés en collaboration avec les partenaires culturels ont impliqué tous les publics du territoire local, quelle que soit leur zone d'habitation. La proximité du lieu d'actions s'est avérée par ailleurs essentielle. C'est pourquoi certaines actions se sont délocalisées.

L'écart entre l'estimatif et le réalisé quant à leur situation en lycée LEGT ou lycée professionnel des 299 jeunes de 16 à 18 ans, impliqués sur des projets créatifs à moyen terme, est également à souligner. Les lycéens en lycée professionnel étant plus fortement présents sur le territoire d'actions, cette donnée a ainsi impacté la situation des bénéficiaires.

Notre analyse sera maintenant essentiellement portée sur l'implication des jeunes de 16 à 25 ans avec une attention plus particulièrement sur les 18-25 ans.

Tout au long de l'expérimentation, nous avons pu constater que la situation impactait tout autant l'inscription des 16-25 ans dans le projet que la zone géographique. Ainsi, seuls 73 jeunes demandeurs d'emploi ont bénéficié de cette expérimentation soit 47,9 % de moins qu'initialement prévu, la non rémunération pouvant être une explication à cet état de fait, celle-ci bloquant même le relais d'informations par le pôle emploi local. L'association s'est de ce fait orientée vers des partenariats associatifs pouvant être partie prenante de l'expérimentation et relai d'informations auprès du grand public. La communication grand public a toutefois reposé en grande partie sur les vecteurs habituels de l'association.

Par ailleurs, les 16-18 ans se sont plutôt impliqués de façon non linéaire alors que les 18-25 ans de façon plus régulière. 4 niveaux d'implication ressortent de cette expérimentation : l'idée de bénéficier des propositions mises en œuvre à l'occasion de la semaine *Photophore*, la volonté de générer une action dans le cadre de cette même semaine, l'implication comme « passeurs de savoirs » au sein de projets collaboratifs à moyen terme, l'intégration professionnelle comme animateurs avec spécialisation en centres de loisirs ou au sein d'associations.

À la fin de l'expérimentation, l'ensemble des jeunes de 16 à 18 ans a pu bénéficier et s'inscrire sur une action créative à moyen terme, le niveau d'implication restant toutefois au premier stade. En revanche, sur les 239 jeunes de 18 à 25 ans, 78 ne se sont pas impliqués sur la durée totale de l'expérimentation, 104 nous disent majoritairement utiliser certains éléments découverts sans qu'ils aient pour autant une incidence directe sur leurs projets d'avenir et le quart restant s'inscrit dans les derniers niveaux d'implication. Ainsi, 46 d'entre eux s'impliquent désormais comme « passeurs de savoirs » au sein de projets collaboratifs à moyen terme, 5 participent au développement d'applications collaboratives, et 6 ont été embauchés comme animateurs multimédia.

De part la dynamique mise en place, l'espace central de fabrication s'est avéré être un véritable lieu d'échange de savoirs très rapidement. Vu initialement par quelques-uns comme un espace permettant l'accès à certains outils, il est aujourd'hui un lieu où professionnels, jeunes découvreurs, amateurs et curieux partagent des ressources et collaborent autour de projets collectifs ou individuels. Ainsi, même si la deuxième année d'expérimentation a vu moins de jeunes bénéficiaires entrer dans le dispositif, l'objectif d'implication à plus ou moins long terme s'est concrétisé car nombre d'entre eux se sont inscrits sur les deux années consécutives.

3. Bénéficiaires indirects

Bénéficiaires ayant abandonné ou ayant été tout à fait démotivés pendant l'année 1	Bénéficiaires entrés pendant l'année 2	Bénéficiaires entrés pendant l'année 1	Bénéficiaires entrés pendant l'année 2
314	1 719	1 244	1 806
371	1 806	1 196	1 435

De façon globale, 1 806 adultes ont bénéficié de cette expérimentation et 1 435 d'entre eux ont pris part à une action les deux années consécutives.

Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation	
Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation	378
Artistes et chercheurs	68
Éducateurs	4
Animateurs	28
Conseillers	3
Conseillers	3
Conseillers	2
Enseignants	60
Parents	1260
Quartiers	2

100 professionnels de la culture, de l'éducatif et du social se sont également saisis des propositions liées à cette expérimentation. Leur implication diffère en fonction des champs d'actions de chacun. Ainsi, les professionnels de la culture se sont plutôt saisis des propositions durant le festival *Photophore*, dans une co-construction de projet et une pérennisation de la collaboration. Les professionnels de l'éducation, notamment les enseignants, ont été les plus en demande (1/3 de plus que le nombre envisagé) que ce soit pour des actions de sensibilisation en classe, pour des projets créatifs à moyen terme ou pour l'utilisation des ressources mises à disposition. Quant aux professionnels du social, ils ont été les plus difficiles à impliquer. Ces bénéficiaires représentent d'ailleurs en fin d'expérimentation 53,3 % de leur estimatif. Toutefois, deux partenariats conséquents ont permis d'inscrire cette expérimentation à la fois dans le champ de l'accueil et du co-développement de projets créatifs et celui de la mise à disposition de ressources, le premier axe engendrant le développement d'un site web collaboratif et le second celui d'une application pédagogique mobile collective.

Reposant également sur les savoirs-faire des uns et des autres, ces deux années d'expérimentation ont favorisé tout autant le croisement des pratiques que celui des publics. 68 artistes et chercheurs ont ainsi contribué à l'enrichissement des projets impliquant les jeunes et l'échange de savoirs, permettant de ce fait à certains 18-25 ans de travailler en binôme sur un accompagnement à moyen terme de projet créatif en milieu scolaire et/ou périscolaire ou d'assurer la médiation d'œuvres présentées à tous types de public.

Des temps de restitutions venant clore les projets créatifs, les parents (représentant 48,7 % des bénéficiaires indirects) se sont également investis à ces occasions, un tiers revenant par la suite en famille sur d'autres propositions.

Point convergeant annuel de l'expérimentation, la semaine *Photophore* a, de son côté, permis la rencontre de nombreux publics distincts et la mise en pratique des principes de co-construction de projets et de transmission, renforçant dès lors le côtoiement et l'entraide entre les multiples participants. C'est d'ailleurs en raison d'une action de sensibilisation menée par les jeunes formés et les bénévoles impliqués dans l'espace de fabrication que la deuxième année d'expérimentation a, proportionnellement, vu plus d'adultes que de jeunes entrer dans le dispositif. Ainsi, 10,7 % d'autres adultes, initialement non prévus ont pris part à l'expérimentation.

II. Déroulement de l'expérimentation

A. Actions mises en œuvre

En raison de la livraison tardive d'un bâtiment complémentaire, les actions impliquant la participation des jeunes ont subi un léger décalage et ont été restructurées afin que le projet puisse être mené à bien. Les deux premiers mois de l'expérimentation se sont ainsi concentrés sur la recherche de partenaires sociaux complémentaires, la communication globale du projet sur le territoire et le réaménagement calendaire du projet. L'expérimentation s'est par la suite poursuivie normalement si ce n'est sur la fin de l'aménagement de l'espace de fabrication qui s'est effectué durant les vacances d'été et sur le mois de septembre.

Les premiers temps de « formations » des jeunes bénéficiaires ont été réalisés sur une période de deux mois. Celles-ci ont eu pour contenus la modélisation 3D, la programmation Scratch, l'animation virtuelle de marionnette, les bases de l'électronique et l'arduino, le tournage et mixage d'images en temps réel... Débutés en mars 2015, ces différents axes ont permis l'inscription des jeunes dans le développement de projets collectifs et les ont conduits à élaborer des actions visant à diffuser et valoriser les contenus et les expériences menées. Celles-ci ont pris la forme d'ateliers de découverte à la modélisation et à l'impression 3D, d'une journée de sensibilisation à la programmation ScratchDay, de présentation d'un dispositif de Centaure animé et temps de médiation, d'atelier de création d'accessoires de théâtre lumineux ou encore d'atelier de sensibilisation à l'image temps réel et performance Vjing... Elles se sont concrétisées auprès de la population de mai à juin 2015.

Ces différentes actions ont permis de conforter l'expérimentation par une plus forte appropriation du projet à la fois par les jeunes et par les partenaires opérationnels. Ainsi, en parallèle à ces temps de « formation-médiation », de nouveaux partenariats ont été élaborés et les jeunes de 16 à 25 ans impliqués se sont également investis dans le choix d'outils de fabrication numérique. Les deux mois qui ont suivi ont de ce fait vu favoriser l'élaboration de propositions pour la semaine de festival expérimental en collaboration avec les partenaires locaux, les artistes et chercheurs impliqués dans le projet et la participation active de ces jeunes dans l'aménagement de l'espace physique et collaboratif de fabrication numérique. À la rentrée de septembre, certains jeunes ne sont pas revenus et d'autres ont rejoint le dispositif. Les jeunes 16-25 ans les plus impliqués lors des actions précédentes ont pris part à la fin de l'aménagement de l'espace de fabrication.

En cette rentrée scolaire, il s'agissait également d'effectuer la mise en place des phases nécessaires à la concrétisation de la semaine *Photophore* en collaboration avec les acteurs culturels du territoire : planification des accrochages et décrochages des œuvres, des temps de médiation et des ateliers de sensibilisation en direction des plus jeunes... tout en permettant aux jeunes de 18 à 25 ans de bénéficier de formation dans le domaine de la médiation. Les actions de communication et de médiation autour du festival ont à cette suite pu débiter. En complément au programme tous publics élaboré et imprimé, un carnet de bord « enseignants » a été réalisé afin de favoriser l'inscription des publics dits captifs dans les différentes propositions. Le mois d'octobre 2015 a ainsi été dédié à la semaine *Photophore* que ce soit en termes de logistique, de communication et recherche de publics ou en termes d'animation et de médiation. 2 522 personnes tous publics ont ainsi été accompagnées sur cette semaine.

Afin de prendre un premier recul en compagnie des jeunes de 16 à 25 ans, un bilan et une évaluation collective du projet a été effectué sur le mois de novembre. Ceux-ci ont permis d'effectuer une projection pour l'année 2016 en déterminant les différents besoins et désirs de formation(s) et en engageant une réflexion sur les dates et aménagements de la semaine de savoirs et d'échanges. En fonction des lignes dégagées, une recherche de nouveaux partenaires s'est effectuée alors que les jeunes désireux de poursuivre s'impliquaient dans l'espace d'échange de savoirs sur le temps tous publics du samedi après-midi.

Le dernier mois de l'année a vu se concrétiser l'implication de nouveaux acteurs et artistes dans le projet permettant de répondre aux demandes des jeunes. Une formation en développement web en direction de 18-25 ans assortie d'une formation pédagogique à l'animation d'ateliers annuels à destination de 7-11 ans, de 12-17 ans et d'adultes ont été mises en œuvre. Celles-ci ont pris pour assise la génération de contenus collaboratifs et géolocalisés et ont amené les jeunes à développer un site dédié au partage de contenus et à piloter le développement d'une application mobile de

géolocalisation de contenus en collaboration avec artistes et développeurs professionnels. Au regard de la demande de certains partenaires sociaux, une partie du projet a été recadré afin que les jeunes s'impliquant dans l'animation d'ateliers annuels soient rémunérés par les structures bénéficiaires en tant qu'animateurs multimédia. Une formation de jeunes en préparation de master s'est également mise en œuvre autour de la création d'interfaces pédagogiques liées à l'environnement et à destination des enfants tandis que des actions de formation en médiation à travers la mise en situation lors de face à face pédagogique se déroulaient à l'occasion de visites commentées autour d'œuvres contemporaines.

En cette nouvelle année 2016, outre la continuité des actions de formation dans le domaine de la médiation et l'animation d'ateliers de sensibilisation en direction de publics captifs et non captifs, une réflexion conjointe sur les axes proposés par les expositions à venir s'est effectuée avec les 18-25 ans afin d'élaborer des actions de sensibilisation et d'imaginer de possibles développements d'outils et de contenus pédagogiques par les 7-12 ans. Ainsi, 1 proposition de visite-atelier en milieu scolaire autour du vivant et du microfluidique et 1 proposition de création collective autour de l'exploration de machines à dessiner se sont concrétisées courant février alors que 13 visites commentées étaient réalisées auprès d'élèves en écoles élémentaires, 6 auprès de groupes d'adultes et 1 auprès d'étudiants en master II. Dans le cadre de l'axe de formation, chacune de ces actions a donné lieu à un bilan collectif.

Les quatre mois qui ont suivi se sont inscrits dans la continuité des actions précédemment décrites, générant en complément 1 nouvelle proposition de visite-atelier en milieu scolaire autour des technologies et des énergies naturelles, 2 nouveaux ateliers distincts en direction des enfants et des adultes autour de l'écriture collective sur le web et la géolocalisation de contenus, 1 proposition en direction des familles pour numériser les films de famille restés en VHS, 4 visites commentées réalisées auprès des plus jeunes en écoles élémentaires, 7 auprès de groupes adultes, et 1 accompagnement d'artiste par les jeunes nouvellement formés lors d'ateliers liés à la création collective de sculptures bilames.

Fin mai, une analyse des demandes des enseignants a été effectuée par les jeunes animant les visites-ateliers. Celle-ci a entraîné le désir de développer une application mobile permettant à différents encadrants de s'approprier les contenus pédagogiques et ateliers développés. Le dernier mois de l'année scolaire s'est également recentré sur l'animation de petits ateliers de découverte et l'accompagnement d'artistes lors d'ateliers de sensibilisation permettant aux moins confiants de continuer à enrichir leurs expériences.

Parallèlement, une réflexion conjointe s'est engagée sur l'axe envisagé de la semaine *Photophore 2016* : Entre déterminisme et pouvoir d'agir. Une ébauche de programmation artistique a été engagée et des propositions d'ateliers ont été ébauchées, intégrant cette fois-ci l'élaboration des budgets matériel associés.

Les quatre derniers mois de l'expérimentation ont repris la structuration décrite précédemment. À noter toutefois que ce projet, concrétisé à l'échelle communale, s'est vu encore élargi par un nouveau partenariat mis en œuvre avec la Fédération française des MJC afin que le groupe de travail Culture scientifique accompagne les jeunes impliqués dans le développement de l'application mobile par une analyse conjointe des besoins et la diffusion ultérieure de cette application au sein de son réseau.

B. Partenariats

1. Partenaires opérationnels

Les 6 partenariats opérationnels principaux initialement prévus et les 4 autres envisagés en amont à l'expérimentation ont tous été confirmés. Toutefois, l'association Mains d'Œuvres fléchée en partenaire opérationnel s'est investie financièrement alors que le départ d'un élément moteur au sein de la médiathèque de Villepinte a mis fin au partenariat avec cette dernière en 2016. Pour l'ensemble des autres partenaires, ce projet a permis de renforcer les différentes formes de partenariat opérationnel.

Pour palier à la difficulté de toucher les 18-25 ans via les réseaux classiques, d'autres partenariats se sont développés avec des structures sociales (Équipement jeunesse, Maisons de quartier...) dès les premiers mois de l'expérimentation et tout au long de celle-ci. Seule la collaboration avec l'Équipement jeunesse de la ville de Tremblay-en-France s'est avérée difficilement productive, la

structure étant confrontée à sa propre restructuration. Enfin, l'arrêt prématuré du projet *Narrations d'un Territoire* dans sa partie créative (l'ensemble des ateliers animés par les jeunes ayant été conduit jusqu'à terme) en raison de graves problèmes de santé de l'artiste a quelque peu déstabilisé les jeunes impliqués sur ce projet et mis fin au partenariat avec la Maison de quartier Marcel Paul de Sevrans.

Cette dynamique partenariale perdure majoritairement aujourd'hui et pour la prochaine édition de la semaine Photophore, notamment avec les partenaires culturels locaux, 5 acteurs du « numérique », 2 acteurs sociaux et l'ensemble des autres partenaires où le co-développement d'actions s'est avéré une base *sine qua non* à l'implication des uns et des autres dans l'expérimentation.

Nom de la structure partenaire	Type de structure partenaire	Rôle dans l'expérimentation
<i>Acteurs « numériques »</i>		
Les Réseaux de la Création (Paris)	Association loi 1901	Co-élaboration d'interventions pédagogiques, co-programmation d'actions de diffusion dans le domaine du Vjing et prise en charge logistique
Graffiti Research Lab (fr)	Association loi 1901	Co-élaboration d'ateliers et participation des artistes et chercheurs du collectif
Arcadi (Paris)	Association loi 1901	Prise en charge directe de la rémunération et de la logistique d'un collectif artistique impliqué
Mosquito (Paris)	PME	Co-élaboration d'interventions pédagogiques et prise en charge des rémunérations
BlackBoxe (Paris / Montreuil)	Association loi 1901	Co-élaboration d'ateliers et participation des artistes et chercheurs du collectif
PiNG (Nantes)	Association loi 1901	Co-élaboration d'interventions pédagogiques
Le Lieu Multiple (Poitiers)	Association loi 1901	Co-élaboration d'une résidence artistique et des actions associées
<i>Acteurs culturels</i>		
Cinéma Jacques Tati (Tremblay-en-France)	Association loi 1901	Co-programmation artistique et accueil de propositions, mutualisation des publics
Théâtre Louis Aragon (Tremblay-en-France)	Association loi 1901	Co-programmation artistique et accueil de propositions, mutualisation des publics
Scène Jean-Roger Caussimon (Tremblay-en-France)	Association loi 1901	Accueil de propositions, apport de compétences techniques
L'Odéon / Conservatoire (Tremblay-en-France)	Équipement municipal	Accueil de propositions, mutualisation des publics
Médiathèque de Villepinte	Équipement municipal	Co-programmation artistique et accueil de propositions, mutualisation des publics

<i>Acteurs sociaux</i>		
Équipement jeunesse (Tremblay-en-France)	Équipement municipal	Co-élaboration d'actions pédagogiques et implication des publics
MF Pass Centre de la Gabrielle (Claye-Souilly)	Institut médico-éducatif	Co-élaboration d'actions pédagogiques et implication des publics
Maison de quartier Vert-Galant (Tremblay-en-France)	Équipement municipal	Implication des publics et prise en charge logistique des déplacements de certaines familles
Maison de quartier Marcel Paul (Sevran)	Équipement municipal	Accueil d'actions pédagogiques et mise à disposition de salles et matériel informatique
<i>Acteurs éducatifs</i>		
EnsadLab	Laboratoire de recherche de l'École des Arts Décoratifs	Accompagnement des artistes impliqués par un soutien technique
ECV Digital (Paris)	École de Design	Relais du projet auprès des étudiants et mise en œuvre logistique des temps de sensibilisation
Paris 8 (Saint-Denis)	Université	Relais du projet auprès des étudiants
École Jean-Moulin (Tremblay-en-France)	École publique	Co-élaboration d'actions pédagogiques et implication des enfants du club Science
<i>Autres</i>		
Ville de Tremblay-en-France	Institution publique	Soutien logistique, humain et financier à travers une convention d'objectifs, mise à disposition gracieuse de locaux
Fédération française des MJC	Association loi 1901	Accompagnement des jeunes dans l'analyse de besoins pédagogiques et relais du projet auprès des animateurs de MJC
Café Lutecia	PME	Accueil d'actions de sensibilisation

2. Partenaires financiers

Cette expérimentation, outre le Fond d'expérimentation pour la Jeunesse, a mobilisé 5 autres partenaires financiers. Nous pouvons identifier que le financement du projet par le Fond d'expérimentation pour la Jeunesse a été un levier pour 2 d'entre eux, l'association Initiatives des diplômés pour l'éducation et l'emploi des Sevranais (IDEES) et la Direction départementale de la Cohésion sociale de la Seine-Saint-Denis (DDCS93) sur la partie Actions locales.

- Le Service de l'économie culturelle de la Direction régionale des Affaires culturelles d'Ile-de-France (DRAC-SEC) a contribué au financement de la semaine Photophore et, dans une moindre mesure, aux actions des jeunes en direction des publics durant l'année civile sur les deux années d'expérimentation. Ce soutien étant sur projet annuel, une demande pour l'année 2017 a été sollicitée.

- L'association Initiatives des diplômés pour l'éducation et l'emploi des Sevranais (IDEES) a financé le projet lié à l'un des projets de création impliquant 4 jeunes. Elle a ainsi contribué aux différents temps de formation,

technique et pédagogique, au développement d'un site web collaboratif et d'une application web et mobile de géolocalisation de contenus ainsi qu'à la rémunération des jeunes lors des temps de face à face pédagogique. Ce partenariat a pris fin en raison des graves problèmes de santé rencontrés par l'artiste menant la part créative du projet.

- Une cote-part de la subvention FONJEP versée par la Direction départementale de la Cohésion sociale de la Seine-Saint-Denis (DDCS93) sur le poste de direction a été allouée au projet et perdue pour l'année 2017 alors que l'autre axe de financement a été sollicité dans le cadre d'actions locales (BOP-163).

- Le Conseil général de la Seine-Saint-Denis (CG93) a également contribué au projet sur deux axes de financement : les actions artistiques et culturelles en collège et les résidences d'artiste. Seule une cote-part de la subvention liée à la résidence de création, celle associant artiste, jeunes et publics, a été allouée au projet. L'axe des actions artistiques et culturelles en collège perdue pour 2017 et sera doublé.

- La cote-part de la subvention versée par la Direction de la Recherche et de l'Enseignement supérieur de la Région Ile-de-France (CR IdF-DRES) sur les résidences d'artiste correspond au développement d'une application pédagogique mobile. Etant liée à un appel à projet, celle-ci ne pourra être reconduite en l'état.

- L'association Mains d'Œuvres de Saint-Ouen a contribué au financement d'une journée de formation en direction des Professeurs de la ville de Paris, dont les contenus pédagogiques ont été élaborés conjointement par les jeunes et le formateur. Cette proposition pourra être reconduite en fonction du nombre d'inscrits à la formation.

Enfin, différents partenaires opérationnels ont contribué au co-financement du projet de façon indirecte. Ces recettes indirectes seront reconduites en 2017 pour 54 % d'entre eux.

Financements	Part de ces financements dans le budget total de l'expérimentation (hors évaluation) en %
Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse	27,96
Cofinancements extérieurs à la structure (dont indirects)	32,74
Autofinancement	39,3

C. Pilotage de l'expérimentation

Du fait du caractère expérimental du projet, une attention particulière était à porter sur les croisements générés entre éducation populaire, éducation nationale, collectivités locales, acteurs sociaux et culturels. Le comité de pilotage visait ainsi à assurer un rôle opérationnel, pédagogique, technique et artistique.

Aussi, afin de suivre au mieux l'expérimentation, le comité de pilotage a eu pour principales missions de veiller à l'aménagement du calendrier de l'expérimentation, d'analyser la correspondance entre les besoins exprimés des jeunes et les actions de formation proposées, de contrôler la qualité des propositions et d'analyser

l'implication des jeunes, d'assurer le contrôle budgétaire du projet ainsi que d'effectuer les bilans qualitatifs et quantitatifs intermédiaires et finaux.

Composé du fondateur et délégué des Réseaux de la Création, du président du Graffiti Research Lab (fr), du trésorier et de la directrice de l'Espace Jean-Roger Caussimon, le comité de pilotage s'est réuni tous les deux mois et, selon les impératifs a procédé à des temps de visioconférences. Chacune des trois structures s'est investie dans ce pilotage, même si le Graffiti Research Lab (fr) a été plus en recul en 2016 du fait d'un changement de présidence. Ce comité de pilotage a également mis en place un comité annuel plus élargi, composé de l'ensemble des partenaires.

Un tableau de bord de suivi a été mis en place afin de mieux suivre l'implication des publics et de mesurer l'incidence de retour sur les publics les plus jeunes. Aucune enquête de satisfaction n'a été lancée, le retour se faisant en direct mais également par le constat d'une fidélisation et d'une amplification des publics, que ce soit sur des actions à court terme ou des projets à moyen terme. De ce fait, aucun prestataire externe n'a été sollicité sur le sujet.

Peu d'échanges ont été établis avec les autres expérimentateurs si ce n'est deux sollicitations distinctes. L'une pour que nous prenions des jeunes en stage au sein de l'association afin de les former, l'autre afin que nous mettions à disposition matériel et personnel technique. Nous n'avons pu répondre favorablement à ces deux sollicitations en raison du nombre de jeunes déjà en formation in situ et du planning d'occupation des locaux.

D. Difficultés rencontrées

Le début de l'expérimentation s'est confronté à deux problèmes majeurs : la livraison tardive d'un bâtiment complémentaire permettant l'extension de l'espace de fabrication et l'absence de relai en direction des 18-25 ans, la mission locale tremblaysienne n'étant plus relais au-delà de 18 ans et Pôle Emploi ne pouvant pas transmettre l'information en raison de l'absence de rémunération.

Afin de palier au premier contretemps, le calendrier et, par ricochets, certains contenus ont été remaniés. Ce remaniement a au final, permis une plus forte implication des jeunes dans la mise en œuvre opérationnelle de l'espace de fabrication numérique.

Enfin, pour palier à la difficulté de toucher les 18-25 ans, les partenariats avec des structures sociales locales ont été amplifiés. Parmi ces dernières, seule la collaboration avec l'Équipement jeunesse de la ville de Tremblay-en-France s'est avérée difficilement productive, la structure étant confrontée à sa propre restructuration.

Une fois le projet bien lancé, il s'est avéré difficile de former plus de jeunes à long terme que le nombre déterminé en amont alors que la demande en médiation des publics scolaires et des familles étaient en augmentation, tout comme celle des enseignants dès la deuxième année d'expérimentation. La problématique a ainsi été mise à plat par les jeunes et les professionnels, et une solution a été envisagée : celle de développer une application pédagogique permettant aux familles, enseignants et autres professionnels de s'approprier techniques et contenus en les contextualisant.

Il s'est également avéré complexe de maintenir les liens avec certaines structures lors de changement de personnel référent. Ces restructurations internes ont mis fin à deux partenariats opérationnels. Afin d'assurer la continuité du projet dans les conditions les plus optimales possibles, de nouveaux partenariats ont été mis en place.

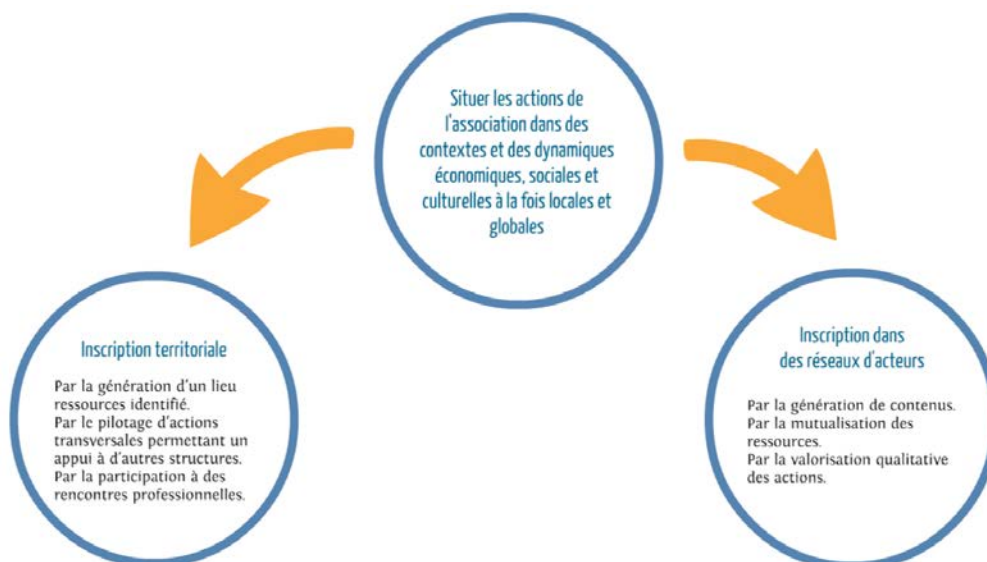
III. Enseignements généraux de l'expérimentation

A. Modélisation du dispositif expérimenté

La dynamique mise en œuvre tout au long de l'expérimentation a reposé sur les principes d'ouverture et de complémentarité, dans une volonté permettant à chacun, quels que soient son âge et ses bagages, d'être partie prenante au projet. Une dynamique collective qui permettait ainsi de mettre en valeur la créativité de chacun et les savoirs associés, et qui induisait de s'ouvrir aux possibles, d'avoir ce souci d'aller à la rencontre des autres, de porter un regard sur ce qui n'est pas capitalisable, évaluable ou tangible immédiatement.

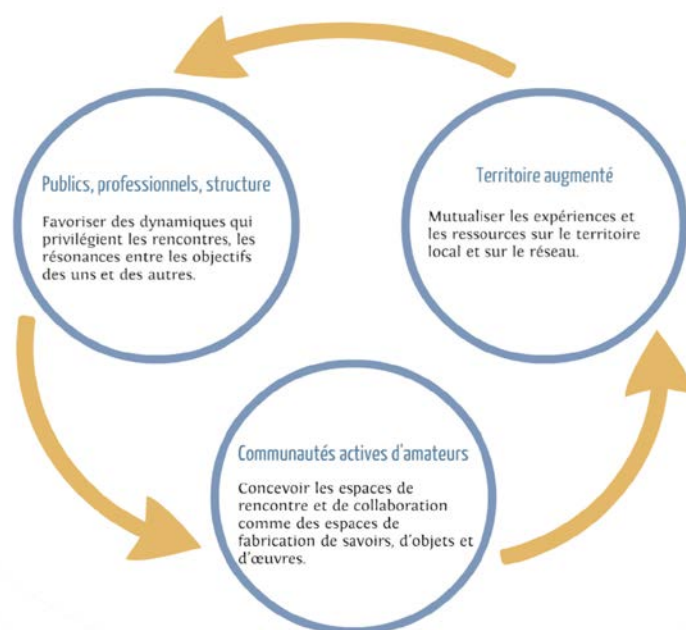


Pour ce faire, il était essentiel de travailler en complémentarité avec les acteurs locaux, tant pour le repérage des jeunes, qui comme expliqué précédemment a eu quelque déboire au démarrage du projet, que pour le partage des connaissances lors de la semaine *Photophore* et durant les actions de médiation et d'animation à court ou moyen termes. Nous nous sommes tout d'abord appuyés sur les partenariats préexistants avant de les élargir. Leur implication et appropriation du projet ont d'ailleurs été un fort appui à l'expérimentation, permettant de rendre visible les propositions en mettant les jeunes en situation de médiation ou d'animation. Le co-financement indirect a de ce fait été particulièrement présent. Cette conception partenariale a ainsi permis de situer les actions dans des contextes et des dynamiques à la fois sociales et culturelles mais également économiques.



Enfin, en partant de la triangulaire jeunes, professionnels, structures partenaires, l'expérimentation mise en œuvre permettait de privilégier les rencontres et les résonances entre les objectifs des uns et des autres. Ainsi, que ce soit l'espace physique de fabrication ou la semaine *Photophore*, ces deux propositions se sont conçues comme des espaces de rencontres et de collaborations, comme des espaces de fabrication de savoirs, d'objets et d'œuvres où jeunes et adultes, professionnels et amateurs, salariés et bénévoles, travaillent ensemble. Des

espaces collaboratifs en ligne sont peu à peu venus en soutien à ces espaces physiques, permettant

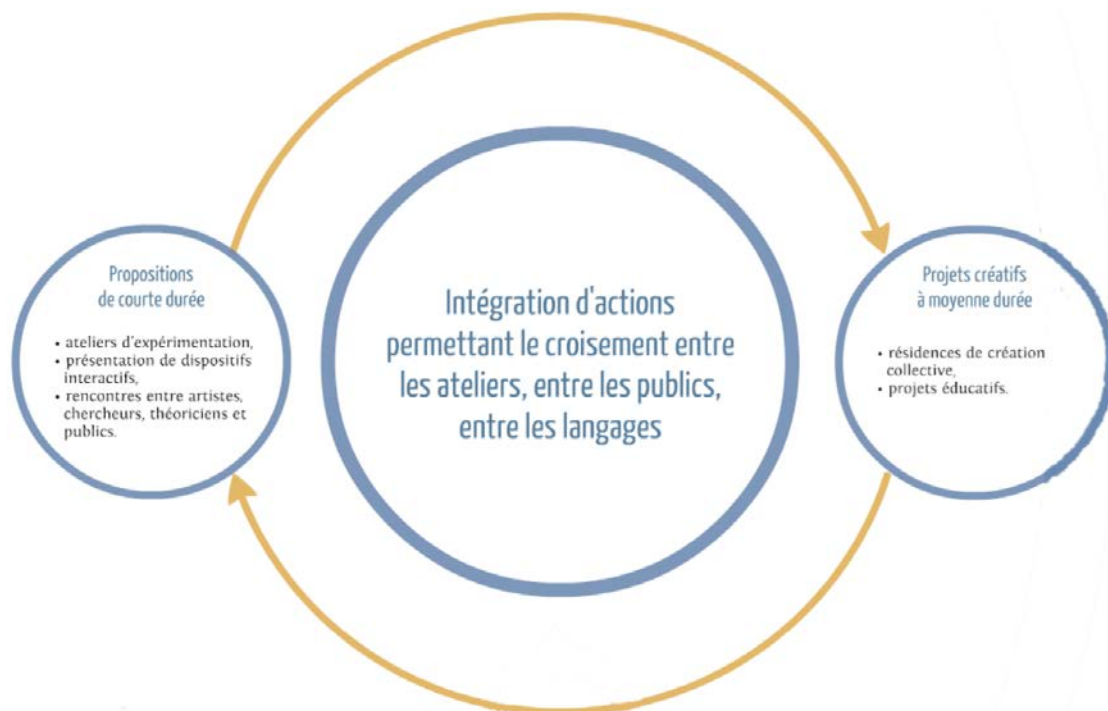


d'expérimenter ou de partager à l'échelle d'un territoire « augmenté » des objets, des projets, des idées.

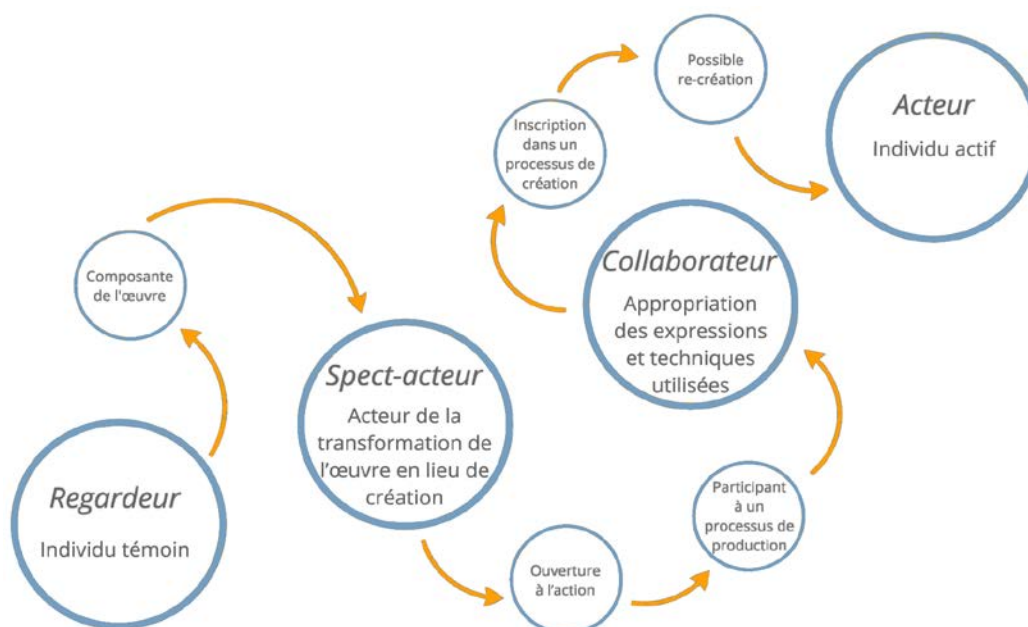
Enfin, afin que les jeunes s'approprient également le projet, deux approches ont été menées en parallèle :

- la sensibilisation et le partage des connaissances autour d'un sujet donné, qui peuvent se matérialiser par des propositions de courte durée dans lesquelles s'inscrivent les jeunes,
- le développement de projets créatifs à moyenne durée qui prennent pour essences les publics et les territoires et impliquent les jeunes dans un processus créatif.

La complémentarité de ces axes permettant ainsi à chacun de s'inscrire dans une démarche collective, participative et active. Toutefois, il s'est avéré complexe de suivre au mieux le parcours de chaque jeune sans une personne référente à 100 % sur le projet et face à une demande exponentielle. Aussi, le nombre de jeunes 16-25 ans a été limité et certains outils de suivi développés ont en premier lieu visé à autonomiser le choix de parcours de chacun.



Ainsi, partant des principes actifs « s'inspirer, réfléchir, construire, montrer et confronter », les différentes actions menées tout au long de l'expérimentation ont été conçues comme autant d'entrées possibles vers une appropriation des outils et du langage de la culture numérique, de la culture artistique, et de la culture en général à différents niveaux.



B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif

1. Public visé

Le dispositif mis en œuvre reposait sur un principe de volontariat et sur l'apprentissage collectif et créatif. Aussi, le parcours de chaque jeune s'est avéré distinct. En effet, en plus de reposer sur les principes actifs vus ci-dessus, la démarche expérimentée prolonge et actualise l'éducation populaire -: faire avec les publics, ouvrir au partage dans une démarche volontaire d'autoformation et d'échange de savoirs, et ainsi augmenter la capacité d'agir de chacun.

Aucune difficulté n'a été rencontrée dans le cadre des actions menées avec les jeunes considérés comme public captif, les animateurs ou enseignants étant les vecteurs d'implication et d'appropriation. De même, les plus jeunes, du fait des actions de transmission effectuées en majorité dans des espaces publics ont été particulièrement friands de découvertes et rencontres. Ils ont d'ailleurs été les éléments moteurs à l'implication des familles.

En revanche, il n'en a pas été de même pour les jeunes dits non-captifs, et notamment les 18-25 ans. En effet, l'implication des 18-25 ans dans un dispositif basé sur le volontariat, qui plus est non diplômant et sans rémunération, reste plus complexe. Afin de résoudre ce problème, différentes stratégies ont été développées. L'une a consisté à axer les propositions vers un retour aux études, l'autre vers un apport technique et pédagogique pour les jeunes déjà en emploi, la troisième vers l'implication de jeunes étudiants en situation précaire dans des projets à moyen terme leur permettant d'être en finalité rémunérés et, la plus importante, par la génération de nouveaux partenariats avec des associations sociales locales déjà en lien avec les jeunes. Ces quatre axes n'ont toutefois que peu permis de toucher les jeunes sans emploi. Il nous paraît ainsi essentiel de générer, en amont de toute expérimentation de ce type, des relais institutionnels permettant d'inscrire les jeunes sans emploi dans une valorisation des compétences et l'obtention, *a minima*, d'une attestation de formation professionnalisante ou qualifiante. Tout comme il peut être judicieux de valoriser par ailleurs les acquis et compétences non répertoriés dans les métiers actuels, en évolution et transformation permanentes.

Cette proposition permettrait par ailleurs de répondre en partie aux sollicitations des enseignants, dont la demande d'actions de médiation et d'ateliers créatifs reste aujourd'hui particulièrement importante dans le domaine des technologies créatives.

2. Actions menées dans le cadre du dispositif

Les jeunes ont ici été impliqués dans un apprentissage empirique : sensibilisation, formations courtes, implication dans un processus créatif, formations longues, génération de propositions, transmission de savoirs. Ces différentes actions se superposent dès la deuxième année d'expérimentation. Cette construction a ainsi limité l'inscription de nouveaux bénéficiaires de 16-25 ans en raison de notre capacité d'accueil.

Afin que chaque bénéficiaire puisse trouver sa place au sein du projet, différents axes permettant l'implication des publics ont été proposés dès le début. En collaboration avec les différents acteurs déjà partie prenante, les contenus de ces actions permettant de sensibiliser et former les jeunes se sont mis en place sans grande difficultés. Il en a été de même lors des temps de transmissions effectués en face à face pédagogique ou comme accompagnateur-animateur d'artistes intervenants au sein des structures partenaires.

L'élément essentiel auquel nous souhaitons porter l'attention consiste en la nécessité de laisser des espaces de liberté tant dans l'élaboration du parcours de chaque jeune que dans les propositions mises en œuvre. En effet, outre la nécessité de valoriser des acquis et enrichir les expériences, il reste essentiel de prendre ici en compte ce qui n'est pas capitalisable, évaluable ou tangible immédiatement.

3. Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance

Il est important de souligner ici que quatre typologies de partenaires sont une des conditions *sine qua non* au bon déroulement de l'expérimentation : acteurs « numériques », acteurs culturels, acteurs éducatifs et acteurs sociaux.

Cette expérimentation s'est conçue avec des réseaux d'acteurs « numériques », culturels et éducatifs identifiés et déjà préalablement partenaires. Seul le réseau d'acteurs sociaux s'est avéré peu opérationnel. Il nous

apparaît ainsi essentiel de bien consolider les partenariats sociaux et l'implication des personnes relais permettant l'identification des bénéficiaires en amont aux premières actions. Ceci afin d'assurer une plus grande diversification des publics bénéficiaires.

De façon schématique, le comité de pilotage demeure le garant de la bonne conduite du projet et de sa transparence tant en termes de communication, que de coordination ou de pédagogie, l'adhésion au projet et la responsabilisation de l'ensemble de l'équipe opérationnelle quant à la bonne exécution du plan d'actions étant indispensables. Bien sûr, certains outils opérationnels viennent en soutien à cette gouvernance par délégation, ceux-ci permettant de déterminer les objectifs des actions, la période et fréquence de celles-ci, le nombre de bénéficiaires, les publics ciblés et d'analyser les actions menées en termes d'objectifs atteints, d'impacts constatés, de difficultés rencontrées, d'adaptation aux situations réelles, et de suites envisagées. Il nous semble ainsi plus judicieux que ce comité de pilotage soit composé d'un référent issu de chaque typologie de partenaires, ce qui n'a pas été notre cas en dehors des deux temps de comité élargi.

4. Impacts sur la structure

Cette expérimentation a permis de conforter l'axe de transversalité des pratiques développé par l'association depuis quelques années. Elle a également enrichi les propositions par une présence accrue d'artistes et de chercheurs in situ, favorisant de ce fait le croisement entre professionnels, amateurs et curieux de tout âge. Cette présence a également enrichi les connaissances du personnel salarié impliqué dans le projet.

De part l'implication des artistes et chercheurs, les dispositifs créatifs développés en leur compagnie ont donné lieu à de multiples temps de médiation, rendant encore plus visibles les actions de la structure sur le territoire local. Les demandes accrues qui en ont résulté ont apporté deux outils essentiels à la structure. L'application collaborative de géolocalisation et l'application pédagogique mobile, l'une élaborée à destination de tous les publics et l'autre à des fins pédagogiques, sont aujourd'hui utilisées par la structure pour d'autres actions.

Cet axe de développement d'outils a également fait émerger les capacités d'un des jeunes formés en ce domaine. Ce dernier a ainsi été embauché par l'association en mars 2016, tout d'abord en contrat d'apprentissage et, à partir du mois d'avril 2017, il viendra compléter l'équipe de salariés en contrat à durée indéterminée.

Les impacts sur les différents réseaux d'acteurs divergent. Toutefois, le point commun à tous est lié à l'exigence qualitative quant au contenu de chaque action. Ce point a conduit les acteurs non encore réguliers à faire confiance à la structure et à imaginer collectivement par la suite d'autres propositions. Il a également conduit la structure à être aujourd'hui l'une des structures pilotes au sein du réseau de la Fédération française des MJC quant à son travail en direction des jeunes et sur les réflexions art, science et société.

L'ancrage territorial s'en est trouvé conforté et les propositions continuent aujourd'hui à être développées dans un souci de complémentarité et de collaboration entre les acteurs impliqués.

CONCLUSION

Cette expérimentation a permis de conforter les réflexions de l'association et de ses partenaires initiaux quant à la transversalité des pratiques et l'apport de la rencontre de tous les publics avec les expressions artistiques et la recherche contemporaine. Les amorçages et accompagnements des transformations sociales et culturelles par les artistes et les chercheurs impliqués sont venus ici peu à peu questionner la notion de société civile que projetaient les jeunes impliqués par une mise en perspective plus dynamique et réactive, dans une forme plus composite. En effet, sur un territoire où des imaginaires pourtant complémentaires se confrontent, inscrire les jeunes vers une appropriation sociale de la culture numérique au croisement de différentes sensibilités, d'outils créatifs et de mise en commun des pratiques était un défi à relever pour mener à bien ce projet transversal, impliquant également différents niveaux de maillage local.

En favorisant l'imaginaire de chacun, les usages d'outils de création collective et les pratiques de mutualisation ont permis de transmettre des modalités d'expression et de communication qui sortent de celles proposées habituellement, déplaçant alors les modes d'appropriation de simples consommateurs vers de possibles acteurs. Les différents niveaux d'implication des jeunes, au-delà de la simple information, mettent d'ailleurs en lumière les notions d'étapes et les différents types d'appropriation propres aux singularités de chaque personne bénéficiaire, et pouvant dès lors aller jusqu'à la professionnalisation.

Il s'est toutefois avéré particulièrement complexe d'inciter les jeunes de 18 à 25 ans en situation précaire de s'inscrire au sein de cette expérimentation au-delà d'une simple sensibilisation épisodique voire unique. En effet, de par cette précarité, les nécessités financières prévalent également ici sur les apports connexes. La notion de projection étant mise à mal, peu d'entre eux ont pu se saisir des ouvertures pouvant être engendrées par ce projet. Phénomène que nous n'avons pas constaté pour les jeunes du même âge en situation moins précaire, cette notion de projection ayant été peu à peu réveillée au fil du parcours de chacun en raison d'une temporalité d'inscription dans les actions plus longue. Il nous paraît ainsi essentiel de générer, en amont de toute expérimentation de ce type, des relais institutionnels permettant d'inscrire les jeunes sans emploi dans une valorisation des compétences afin qu'ils puissent s'inscrire à plus long terme et se projeter sur des métiers non encore répertoriés car encore en devenir.

Enfin, la co-construction de chaque action avec les différents partenaires, les jeunes et les professionnels directement impliqués a été un atout majeur à la bonne conduite de cette expérimentation, favorisant ainsi le partage des connaissances et l'appropriation de tout ou partie du projet par chaque typologie d'acteurs. Le développement d'outils spécifiques s'est de ce fait inscrit en réponse à des demandes, leur donnant ainsi sens commun. De même, la libre inscription de réseaux d'éducation populaire, de communautés éducatives, d'équipements culturels... a permis de préserver la cohérence de chaque étape, de la sensibilisation à l'accompagnement personnalisé.

La reproductibilité de l'expérimentation tient ainsi avant tout sur l'inscription de chaque acteur dans une même dynamique, là où les objectifs dès uns viennent en complémentarité de ceux des autres, dans des approches et des enjeux qui font bien commun. Considérer chaque bénéficiaire comme élément en puissance, acteur de son devenir en lien avec les repères et références transmis, avec les espaces de liberté nécessaires aux rythmes et aux « respirations » singulières, est également un gage de transférabilité.

ANNEXES

- Annexe 1 – Publics visés par l'expérimentation
- Annexe 2 – Calendrier de déroulement de l'expérimentation
- Annexe 3 – Liste des outils développés dans le cadre de l'expérimentation
- Annexe 4 – Cadre de restitution financière pour l'expérimentation

Numéro de l'outil	APEP_248			
1	Comité de pilotage	Utilisateurs ou destinataires	Comité de pilotage	fonction (préciser si ce sont des outils de formation, de sensibilisation, de pilotage, de suivi, de communication, etc.)
2	Jeunes 18-25 ans et intervenant(s)	Jeunes 18-25 ans et intervenant(s)	Jeunes 18-25 ans et intervenant(s)	Jeunes 18-25 ans et intervenant(s)
3	Jeunes impliqués dans le dispositif	Jeunes impliqués dans le dispositif	Jeunes impliqués dans le dispositif	Jeunes impliqués dans le dispositif
4	Tous publics	Tous publics	Tous publics	Tous publics
5	Jeunes 18-25 ans, intervenant(s) et groupes d'enfants, d'ados et d'adultes	Jeunes 18-25 ans, intervenant(s) et groupes d'enfants, d'ados et d'adultes	Jeunes 18-25 ans, intervenant(s) et groupes d'enfants, d'ados et d'adultes	Jeunes 18-25 ans, intervenant(s) et groupes d'enfants, d'ados et d'adultes
6	Artistes, jeunes 18-25 ans, puis tous	Artistes, jeunes 18-25 ans, puis tous	Artistes, jeunes 18-25 ans, puis tous	Artistes, jeunes 18-25 ans, puis tous
7	Enseignants	Enseignants	Enseignants	Enseignants
8	Jeunes 18-25 ans puis enseignants	Jeunes 18-25 ans puis enseignants	Jeunes 18-25 ans puis enseignants	Jeunes 18-25 ans puis enseignants
9	Amateurs, enseignants, médiateurs...	Amateurs, enseignants, médiateurs...	Amateurs, enseignants, médiateurs...	Amateurs, enseignants, médiateurs...

Les trois principaux outils sur lesquels nous souhaitons attirer l'attention sont :

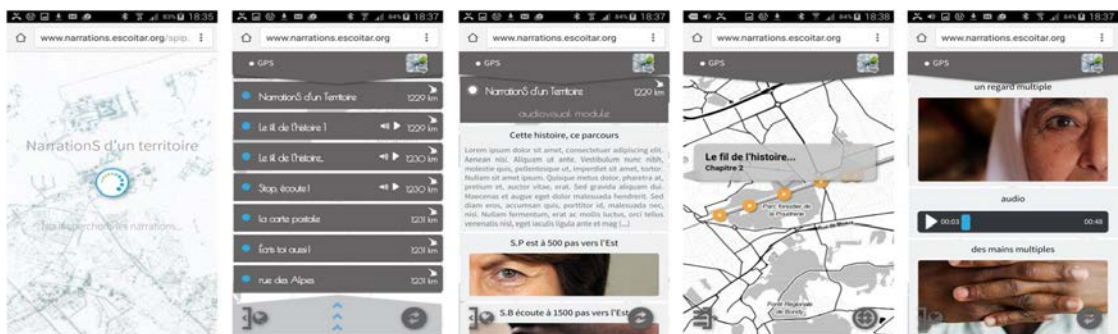
- le site web collaboratif développé par les jeunes et comportant une interface privée permettant d'assurer un suivi des ateliers animés par eux sous forme de feuille de route

<http://narrations.eu>



- l'application mobile de géolocalisation développée en collaboration avec le GPS-Museum

<http://narrations.escoitar.org>



- l'application pédagogique mobile imaginée par les jeunes et développée par l'un d'entre eux <http://appli.mjcaussimon.fr>



Les dispositifs interactifs étant associés à des projets spécifiques nous semblent difficilement exploitables en l'état, ceux-ci étant à contextualiser tant dans leur phase de développement que dans celle de leur mise à disposition des publics.

Enfin, le support de formation élaboré en compagnie des jeunes et à destination des enseignants est consultable en ligne sur le lien suivant : <https://prezi.com/8eha0vpa5w44/lart-interactif>



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