



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 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 : EDUCATION POPULAIRE Numéro du projet APEP_047
LE DISPOSITIF EXPERIMENTÉ
Titre : Machine à Tchatch' : étire ta langue
Objectifs initiaux : Découverte des possibilités créatives liées au numérique et développer un regard neuf sur la langue française
Public(s) cible(s) : Public ciblé par le dispositif expérimenté : 346 Bénéficiaires effectivement atteints sur la durée de l'expérimentation : 93 (directs) + 146 (indirects) = 239
Descriptif synthétique du dispositif expérimenté : Création d'un dispositif graphique et sonore permettant de jouer avec la langue française.
Territoire(s) d'expérimentation : Ville de Fontenay-sous-Bois (zone urbaine), avec certaines zones urbaines sensibles (quartiers Politique de la Ville).
Valeur ajoutée du dispositif expérimenté : Création de nouveaux partenariats avec certaines structures sur la ville + repérage de nouveaux jeunes intéressés par ces dispositifs numériques qui pourraient faire partie d'une communauté numérique que nous sommes en train de créer sur le territoire + matière créée pouvant être transférée sur d'autres expérimentations
Partenaires techniques opérationnels : (1) Partenaires initialement visés dans la convention : Association « C'est trop beau » (Antoine Denize), Médiathèque, Maison du Citoyen et de la Vie Associative, Espace CréationS collège Jean Macé, ludothèques, Centres de loisirs, le studio Joe Turner, Le conseil régional Ile-de-France (2) Partenaires effectifs de l'expérimentation : Artistes Antoine Denize et Laurent Coulomb, Médiathèque, Maison du Citoyen et de la Vie Associative, Studio Joe Turner, Espace InterG, Association Musique au comptoir
Partenaires financiers (avec montants): Fonds expérimentation Jeunesse : 19 850 €
Durée de l'expérimentation : (1) Durée initiale : 16 mois (2) Durée effective : 21 mois
LE PORTEUR DU PROJET
Nom de la structure : Mairie de Fontenay-sous-Bois Type de structure : collectivité territoriale
L'ÉVALUATEUR DU PROJET
Nom de la structure : Ministère de la jeunesse et des sports Type de structure : structure publique



PLAN DE LA NOTE DE RESTITUTION

Sommaire

Introduction	4
I. Rappel des objectifs et du public visé par l'expérimentation	5
A. Objectifs de l'expérimentation	5
B. Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation (analyse quantitative et qualitative).....	5
II. Déroulement de l'expérimentation	7
A. Actions mises en œuvre	7
B. Partenariats.....	8
C. Pilotage de l'expérimentation.....	9
D. Difficultés rencontrées.....	9
III. Enseignements généraux de l'expérimentation	9
A. Modélisation du dispositif expérimenté.....	9
B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif.....	10
Conclusion	11
Annexes obligatoires à joindre au fichier	11

Introduction

La Ville de Fontenay-sous-Bois est depuis plus de 10 ans engagée dans une politique numérique active sur son territoire, avec notamment le développement de 5 Espaces Publics Numériques (EPN), le *Colloque Internet Solidaire*, ainsi qu'un accompagnement des écoles dans le domaine numérique. A ce titre, la ville est labellisée 5@ par l'association *Villes Internet* depuis 2010. Pour la collectivité, la sensibilisation des jeunes à l'innovation numérique représente un défi majeur, car il s'agit de développer des usages citoyens et les accompagner au mieux dans leurs pratiques numériques.

C'est dans ce contexte qu'en 2014, la ville a répondu à un appel à projet du *Fonds d'expérimentation pour la jeunesse* (Ministère des sports de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative) portant sur l'« Education populaire pour et par les jeunes : pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes ». Le projet présenté, intitulé « Machine à Tchatch' : étire ta langue », a été retenu. Il est destiné aux adolescents/jeunes adultes, mêlant une exploration de la langue orale et des codes utilisés par les jeunes, pour aboutir à la création d'un dispositif numérique sous forme d'une machine permettant de jouer avec les sons, les mots, les intonations, stimuler la créativité en réinventant des dialogues, des conversations, dans une démarche exploratoire et créative. Ce projet amène à se questionner sur les mots, les langues, et leurs modes de transmission. Il permet aux participants de s'initier à différentes techniques, à travers un travail sur la voix, une expérience d'enregistrement en studio, et une réflexion sur l'écriture interactive. Il a été initialement prévu que le projet s'articule en trois phases :

Phase 1 – Collecte et jeux de voix (1er semestre 2015)

A partir de règles de jeux simples, de mises en situation, de jeux de rôles, un premier répertoire de mots, d'expressions, d'intonations est créé collectivement, et composera les éléments à intégrer dans la « Machine à Tchatch' ».

Phase 2 – Partition et concert (2nd semestre 2015)

Cette seconde phase alterne des ateliers d'expression, d'écriture et d'interprétation pour créer la partition vocale du concert. Puis, l'enregistrement des segments vocaux qui composeront la « Machine à Tchatch' » est réalisé en studio.

Phase 3 – Création et production de la Machine à Tchatch' (1er semestre 2016)

La troisième phase consiste à rendre le dispositif pérenne. A partir des matériaux sonores et graphiques élaborés dans la phase 2, il est créé une installation autonome interactive qui permettra au public de découvrir ses propres mots transposés dans un autre langage, sonore et graphique.

Malheureusement, suite à quelques difficultés rencontrées au cours du projet (développées ci-après), la troisième phase n'a pas pu avoir lieu et a été annulée conformément à un avenant à la convention initiale. Cependant, si le projet est devenu moins ambitieux que prévu, et il n'en a pas moins eu des retombées intéressantes, avec la création de nouveaux partenariats, la rencontre avec une communauté jeune dynamique, et un concert qui a réussi à valoriser pleinement le projet bien au-delà de la communauté de jeunes initialement ciblée.

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

A. Objectifs de l'expérimentation

1. Faire découvrir les possibilités créatives offertes par le numérique à travers :
 - ✓ Des ateliers d'écritures
 - ✓ Des ateliers vocaux : découvrir la voix, son potentiel, son expression, ses registres, l'articulation, l'intensité, le timbre, etc.
 - ✓ S'initier aux techniques d'enregistrement et de montage sonore
 - ✓ Créer un blog sous forme de journal de bord
2. Imaginer de nouvelles formes d'interactions entre les différents acteurs de la ville :
 - ✓ Faire un travail de médiation autour de la culture numérique
 - ✓ Développer des stratégies et des projets autour de nouvelles pratiques artistiques liées au numérique
3. Développer un regard neuf sur la langue :
 - ✓ Explorer, transformer le matériel linguistique
 - ✓ Jouer de son d'extrême diversité
4. Créer un prototype ouvert à tous pour créer un bien commun :
 - ✓ Documenter le projet pour qu'il puisse être réutilisé
 - ✓ Capitaliser les initiatives et les ressources nécessaires pour monter un projet numérique

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

1. Public visé

Le public visé a été moins nombreux que prévu, parce qu'il y avait moins de dates d'ateliers que prévu dans la phase 1, notamment dû au fait qu'il ait moins de partenaires (notamment absence collèges/lycées). En effet, l'implication des différents partenaires s'est révélée complexe, et nous n'avons pas pu solliciter autant de partenaires qu'initialement prévu, ce qui a significativement

diminué le nombre de jeunes touchés par l'initiative dans la première phase. Cependant il est à noter une bonne participation des animateurs numériques du territoire (dans les différents EPN) sur le projet.

Durant la seconde phase, le public touché était logiquement plus retreint puisqu'il s'agissait de travailler avec un petit groupe de participants issus des ateliers de la phase 1 en vue du concert. Si le nombre de participants était donc forcément réduit (7), l'implication des jeunes et le travail avec les artistes pour retravailler « la matière première » issue des ateliers de la phase 1 pour en faire une partition vocale et des enregistrements en vue du concert, a été très importante. Un lien assez fort s'est d'ailleurs créé entre les différentes personnes impliquées.

Enfin, si la troisième et dernière phase devait toucher beaucoup plus de jeunes grâce au dispositif créé par la suite, cela n'a pu être le cas étant donné que cette dernière phase a été abandonnée faute de moyens.

2. Bénéficiaires directs (statistiques descriptives et analyse qualitative)

Suivant le tableau représentant la participation du public (cf annexe 1), on peut noter que :

- ✓ Au cours de la phase 1, on note une participation importante des jeunes entre 10 et 25 ans en lien avec les différents publics fréquentant les structures dans lesquelles se sont déroulés les ateliers. Par ailleurs, nous avons pu noter une forte participation des 16-25 ans que nous avons d'ordinaire beaucoup de mal à toucher dans les animations habituellement proposées. Ceci a été notamment possible grâce au partenariat avec le service municipal jeunesse, plus habitué à travailler avec cette tranche d'âge de part ses missions. On note également l'implication des animateurs numériques des EPN (au nombre de 6) sur le projet. Enfin, on note la participation de 8 adultes en insertion issus notamment du public fréquentant le Centre social de l'InterG où ont eu lieu certains ateliers. Cet aspect intergénérationnel et la rencontre des publics de différentes origines sociales, ont participé à la richesse des ateliers et à la « matière » de ce qui en ait ressorti pour travailler la seconde phase (partition vocale / enregistrement / concert).
- ✓ Au cours de la seconde phase la participation est forcément plus retreinte puisque l'on a travaillé avec un groupe donné de jeunes, les mêmes à chaque séance, en vue du concert. A noter que si le nombre de participants nécessaire était de 6, un 7^{ème} s'est rajouté puisque l'un des jeunes initialement dans le processus était indisponible le jour de la représentation. 2 adultes de l'association avec laquelle nous avons préparé le concert et qui nous ont accueilli dans leurs locaux se sont également beaucoup impliqués dans le projet.
- ✓ *La troisième phase n'ayant pas eu lieu, elle n'a pas pu touché le nombre de public escompté.*

3. Bénéficiaires indirects

Les bénéficiaires indirects de ce projet sont les personnes qui ont pu assister au concert donné pour valoriser le travail fait au cours des ateliers avec les différents groupes. Le public est venu nombreux (146 personnes), de tous les âges, et ont apprécié ce spectacle numérique jouant avec les mots du quotidien. Cela a participé à enrichir le projet car ce public n'était pas du tout habitué à ce type de performance (le concert s'est déroulé dans un lieu accueillant habituellement des concerts de jazz).

II. Déroulement de l'expérimentation

A. Actions mises en œuvre

Préparation du projet :

- ✓ **Action n°1** : janvier-février 2014 >> Pré-projet "Machine à Tchatch' " développé par le chef de projet, en collaboration avec l'artiste Antoine Denize
- ✓ **Action n°2** : mars-avril 2014 >> Conception du dossier de subvention pour répondre à l'appel à projet du ministère

Mise en œuvre du projet :

- ✓ **Action n°1** : septembre-décembre 2014 >> Mise en relation avec les différents partenaires du projet, création d'un comité de pilotage, d'une équipe projet
- ✓ **Action n°2** : janvier-juillet 2015 >> Mise en place des ateliers de création numérique dans différents espaces municipaux : EPN médiathèque, EPN centre Social InterG (quartier politique de la ville Larris), EPN Maison du Citoyen et de la vie associative. Ces ateliers ont été co-animés par les artistes Antoine Denize et Laurent Coulomb, ainsi que les animateurs numériques des différentes structures. Ces ateliers ont consisté à une collecte de voix et de mots, et la constitution de matériaux textuels et sonores. Pour encourager la créativité des jeux de mots, des ateliers d'écritures, de travail sur les sonorités sont préparés. L'objectif est de travailler sur le langage des jeunes (langage « verlan », langage sms/texto, etc.), mais également sur des langages plus éloignés de leur culture, dit « has been », et autres. Le fait que le public des ateliers était pleinement intergénérationnel, a rendu ces séances particulièrement intéressantes. A partir de cette matière, l'exercice était de réinventer des mots, des langages, de jouer avec les sonorités.
Juin – novembre 2015 : transition >> Changement de chef de projet
- ✓ **Action n°3** : novembre 2015 - janvier 2016 >> Remobilisation des partenaires par le nouveau chef de projet et rédaction avenant
- ✓ **Action n°4** : février - mars 2016 >> Seconde phase d'ateliers pour permettre la sélection de mots parmi ceux identifiés/créés lors de la première phase, pour en faire une "partition" de vocale pour le concert final.
- ✓ **Action n°5** : avril – mai 2016 >> Travail sur la voix, les intonations, les mots, en vue de l'enregistrement des séquences pour le concert. En parallèle, recherche d'un lieu pour le concert, organisation logistique et développement de l'application nécessaire au projet (faire le lien entre la partie sonore et la partie graphique du concert).
- ✓ **Action n°6** : juin 2016 >> Enregistrement des séquences sonores par les participants (en parallèle, organisation de la communication autour du concert).
- ✓ **Action n°7** : juillet 2016 >> Montage des séquences et mise en lien avec une présentation graphique.
- ✓ **Action n° 8** : septembre 2016 >> Répétitions du concert (mise en scène, mise en situation des participants, coordinations, etc.).
- ✓ **Action n°9** : 17 septembre 2016 >> Concert à « Musique au comptoir », concert « Machine à Tchatch' » en première partie, durée de 15-20 min : 6 jeunes sur scène avec chacun un ordinateur devant eux, et un « chef d'orchestre » (Antoine Denize) leur faisant signe pour actionner les touches au fur et à mesure du concert, pour déclencher les sons préenregistrés : ainsi les voix, les sonorités, les mots deviennent les instruments du concert. En lien avec les sons, est projetée une interprétation graphique des mots participant à l'effet artistique. A noter que cette première partie a été suivie d'un autre spectacle jouant sur la langue, « Vocabulons », une autre création des artistes Antoine Denize et Laurent Coulomb, réalisée en partenariat avec le département travail sur la

langue à travers des ateliers avec des primo-arrivant). Les deux spectacles se complétaient donc bien dans la thématique du jeu autour de la langue française.

Achèvement du projet :

✓ **Action n°1** : septembre 2016 >> Bilan/perspectives avec les partenaires, et formalisation dans un document.

B. Partenariats

1. Partenaires opérationnels

Nom de la structure partenaire	Type de structure partenaire	Rôle dans l'expérimentation
EPN Médiathèque Louis Aragon	Municipal	Ateliers numériques
EPN Centre social InterG	Municipal	Ateliers numériques
EPN Maison du Citoyen et de la vie associative	Municipal	Ateliers numériques
Studios d'enregistrement Joe Turner	Municipal	Accompagnement technique
Musique au comptoir	Association	Concert : Communication, accompagnement technique et location salle

2. Partenaires financiers

Financements	Part de ces financements dans le budget total de l'expérimentation (hors évaluation) en %
Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse	100 %
Cofinancements extérieurs à la structure	0 %
Autofinancement	100 %

C. Pilotage de l'expérimentation

Le comité de pilotage a été particulièrement difficile à mettre en place car les différents partenaires n'étaient pas disponibles au même moment. C'est principalement le chef de projet qui a fait le lien. Le comité de pilotage restreint avec l'artiste Antoine Denize qui nous accompagnait sur la conception et le suivi du projet, a tout de même pu se réunir plusieurs fois. Par ailleurs, selon les phases du projet, des groupes de travail se sont réunis, que ce soit sur la partie technique ou organisationnelle.

Le partenariat avec l'association fontenaisienne « Musique au comptoir », qui n'était pas prévu initialement, a apporté beaucoup au projet. Cette association a été un appui indéniable, non seulement pour la mise à disposition de ses locaux, mais également pour l'ambiance du lieu se prêtant bien à l'événement (scène, bar, restauration), et à son réseau et sa visibilité sur la ville et en-dehors. Une aide technique et du matériel a été mis à disposition, ainsi qu'un appui dans la création et la diffusion de la communication, ont été des points importants dans le bon déroulement de ce concert, qui a été une valorisation de l'ensemble du projet.

Enfin, il est à noter que c'était la première fois que l'on travaillait avec cette structure : cela nous a permis de nous connaître et de souhaiter retravailler ensemble sur des projets futurs.

D. Difficultés rencontrées

- ✓ La mobilisation des écoles telle que prévue au départ s'est avérée impossible. En effet, les rythmes et méthodologies de travail de l'Education nationale, restent très différentes d'une collectivité territoriale, il n'a donc pas été possible de travailler avec eux sur ce projet dans le temps imparti.
- ✓ L'appropriation du projet par certains partenaires a été complexe, et le sens du projet a été peu/mal porté dans certains services, ce qui a rendu la mobilisation du public sur certains ateliers (plus en termes de nombres de participants que de qualité d'animation) plus limitée.
- ✓ Le chef de projet qui avait initié le projet, a quitté la collectivité en juin 2015, et le poste a été repourvu en novembre de la même année, il y a donc eu un retard pris dans le phasage du projet, et une reprise en main difficile après une transition où la relation entre les différents partenaires a été rompus.
- ✓ De plus, le décalage du projet ajouté aux contraintes budgétaires pesant sur la collectivité, il a été décidé d'annuler la phase 3 du projet.
- ✓ Enfin, la convention stipulait l'intervention d'un évaluateur indépendant du ministère pour le suivi du projet, mais nous n'avons eu aucun contact en ce sens durant le projet.

III. Enseignements généraux de l'expérimentation

A. Modélisation du dispositif expérimenté

Même si la dernière phase visant à modéliser un outil complet suite aux expérimentations n'a pu avoir lieu, le projet pourra tout de même continuer à vivre. En effet, un modèle de concert a été réalisé et il peut se reproduire à d'autres endroits, devant d'autres publics, avec d'autres participants. Le concert a été filmé, il pourra donc également continuer à vivre par ce biais-là.

De plus, le déroulement des ateliers dans les structures communales a permis de transférer la connaissance et la compétence sur la création numérique. A titre d'exemple, à partir de photos, l'espace intergénérationnel est en train de préparer une exposition en réalité augmentée sur la base des idées et méthodes employées lors des ateliers de la Machine à Tchatch.

Un journal de bord du projet a par ailleurs été créé : <http://machinatchatch.fr/?cat=6>

B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif

1. Public visé

Cette expérimentation nous a confirmé que la mixité des publics et l'intergénérationnel, est source de richesse, et cela a participé à rendre le projet d'autant plus intéressants, en ne s'adressant pas uniquement aux jeunes, et en les amenant ainsi à interagir avec des populations qu'ils n'auraient pas rencontré autrement. Toutefois, le public « jeunes » est resté au centre du dispositif, notamment lors du concert. Le fait de toucher par ce biais les 18/25 ans a été particulièrement intéressant, car nous avons habituellement du mal à les inclure dans les projets. Ces jeunes peuvent être un bon ancrage pour la constitution d'une communauté de jeunes autour des expérimentations numériques sur le territoire que la ville a prévue d'organiser dans les mois à venir.

Enfin, cela a confirmé le fait que les différents partenariats permettent de mélanger les publics de chaque structure, voire même de faire découvrir à ces publics de nouvelles structures sur la ville qu'ils ne connaissaient pas (Musique au comptoir, studios d'enregistrement, etc.)

2. Actions menées dans le cadre du dispositif

Les actions menées au cours du projet, même si elles ont dû être ajustées au fur et à mesure (horaires, lieux, etc.) se sont bien déroulées dans l'ensemble, et ont permises de développer de nouvelles compétences au niveau des équipes (MAO, enregistrement, graphisme, etc.) qui pourront être réutilisées lors d'autres projets. Le dispositif en lui-même pourra également être réutilisé dans le cadre d'autres projets (autres concerts, etc.), voire même enrichis en refaisant un travail sur les mots et les sons, et ainsi nourrir cette « machine à Tchatch' ».

3. Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance

Ce projet a permis de développer de nouveaux partenariats (comme avec l'association « Musique au comptoir » ou le studio d'enregistrement Joe Turner) et d'en approfondir certains autres (médiathèque, Espace InterG). Ces partenariats pourront être relancés au cours d'autres projets à venir.

4. Impacts sur la structure

Ce projet a permis de faire mieux connaître le service « innovation et usages numériques » nouvellement créé (au sien de la DSI) en charge du suivi du projet. Il a également permis de développer de nouvelles compétences au sein de l'équipe du service (au niveau technique et gestion de projet).

Conclusion

Malgré les difficultés rencontrées, le projet a été très enrichissant pour les différents partenaires, et permettra très certainement de donner naissance à d'autres projets similaires.

Cette action s'est inscrite également dans la dynamique lancée par la ville depuis quelques années autour d'expérimentations numériques un peu partout dans la ville, pour sensibiliser de plus en plus à la culture numérique (que ce soit les publics, ou les partenaires). Cette dynamique vise notamment à préparer un projet ambitieux de la ville, porté par le service « Innovation et usages numériques » qui est la création d'un Tiers Lieu / FabLab. En ce sens le projet « Machine à Tchatch' » a indéniablement contribué à cette dynamique autour du numérique à Fontenay-sous-Bois et préparé le terrain pour ce projet.

Annexes obligatoires à joindre au fichier

- **Tableau 1 sur les publics**
- **Tableau 2 sur les actions**
- **Tableau 3 sur les outils développés dans le cadre de l'expérimentation**

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

Numéro du projet	APEP 047		Nom de la structure porteuse de projet	Mairie de Fontenay-sous-Bois	
	Bénéficiaires entrés l'année 1	Bénéficiaires entrés l'année 2	Bénéficiaires entrés l'année 3	Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation	Bénéficiaires ayant abandonnés ou ayant été exclus en cours de dispositif
Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action					
Jeunes	70	7		77	
Adultes	14	148		162	
Nombre total de bénéficiaires	84	155	0	239	

	Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation
Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif, par caractéristiques	
1. Jeunes	
Âge	
Moins de 6 ans	
6-10 ans	
10-16 ans	19
16-18 ans	23
18-25 ans	35
Autres : (préciser)	
Autres : (préciser)	
Situation	
Elèves en pré-élémentaire	
Elèves en élémentaire	
Collégiens	
Lycéens en LEGT	
Lycéens en lycée professionnel	
Jeunes apprentis en CFA	
Étudiants du supérieur	
Demandeurs d'emploi	
Actifs occupés	
Autres : <i>Public non catégorisé dans le cadre du projet</i>	77
Autres : (préciser)	
Niveau de formation	
Infra V	
Niveau V	
Niveau IV	
Niveau III	
Niveau III	
Niveau I	
Sexe	
Filles	
Garçons	
2. Adultes	
Qualité	
Parents	
Enseignants	
Conseillers d'orientation-psychologues	
Conseillers principaux d'éducation	
Conseillers d'insertion professionnelle	
Animateurs	6
Éducateurs spécialisés	
Autres : Personnes en insertion (8) + association (2)	10
Autres : Spectateurs concert	146

	Réalisation
Autre information concernant les bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif	
1. Les jeunes bénéficiaires sont-ils inscrits et suivis par la mission locale (ML) ?	
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	Oui, une partie des bénéficiaires directs est inscrite et suivie par la ML.
Echelle et territoire d'intervention de l'action mise en place	
1. L'action que vous menez dans le cadre de cette expérimentation est-elle à l'échelle :	
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
2. Votre territoire d'intervention inclut-il des quartiers politique de la ville ?	
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, une partie de mon territoire

Remarques

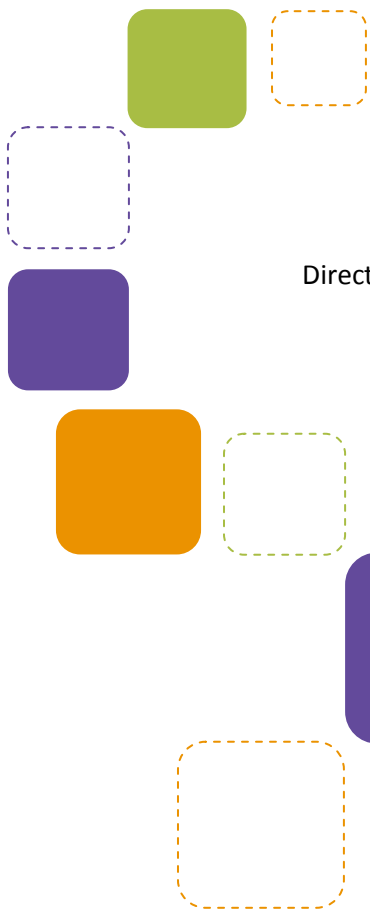
A noter : Un avenant à la convention a été signé et annule la phase 3 devant se dérouler sur une troisième année - Le public sur la seconde phase est forcément restreint étant donné que c'était une étape d'approfondissement et de co-construction du projet devant se faire avec un nombre limité de participants et toujours les mêmes sur plusieurs séances - Un public a été indirectement touché puisque d'un concert a été donné pour la valorisation du travail fait avec les jeunes a été donné rassemblant 146 personnes.

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

Numéro du projet	APEP_047	Description synthétique de chaque action	Durée en mois	Ressources humaines mobilisées			Ressources matérielles mobilisées		
				Effectifs	ETP	Type de personnel concerné (qualifications)	Achats	Prestations de services	Autre (préciser)
1. Préparation du projet		<i>indiquer ici les dates de début et de fin de la phase d'actions</i>							
Action n°1		janvier-février 2014 : Pré-projet "Machine à Tchatch" développé par le chef de projet	2	1	1	1 Chef de projet			
Action n°2		mars-avril 2014 : Co-construction et formalisation du projet "Machine à Tchatch" avec les différents partenaires) et présentation à l'appel à projet du FEJ	2	1	1	1 Chef de projet			
Action n°3									
Action n°4									
Action n°5									
2. Mise en œuvre du projet		<i>indiquer ici les dates de début et de fin de la phase d'actions</i>							
Action n°1		septembre-décembre 2014 : Mise en relation des différents partenaires	4	3	3	1 chef de projet + 2 animateurs			
Action n°2		janvier - juillet 2015 : Mise en place d'ateliers de création numérique dans les différents espaces municipaux pour la première phase qui consiste à collecter des mots à travers des ateliers d'écritures	5	4	4	1 chef de projet + 3 animateurs	achat matériel informatique	Ateliers animés par 2 artistes	Outil communication
Action n°3 : Transition		novembre - février 2015 : Suite au remplacement du chef de projet : reprise du projet, demande d'avenant à la convention pour décalage temporel du projet et annulation de la troisième phase	6	1	0,25	1 Chef de projet			
Action n°4		février - mars 2016 : Seconde phase d'ateliers pour permettre la sélection de mots parmi ceux identifiés/créés lors de la première phase, pour en faire une "partition" de mots en vu du concert final	2	2	2	1 chef de projet + 1 animateur		Ateliers animés par 2 artistes	
Action n°5		avril - mai 2016 : Travail sur la voix, les intonations, les mots, en vue de l'enregistrement des séquences pour le concert - Recherche d'un lieu pour le concert + organisation logistique - développement de l'application nécessaire au projet)	2	3	3	1 chef de projet + 2 animateurs		Ateliers animés par 2 artistes	
Action n°6		juin 2016 : Enregistrement des séquences par les participants	1	1	2	1 Chef de projet		Ateliers animés par 2 artistes	
Action n°7		Juillet 2016 : Montage des séquences et mise en lien avec une présentation graphique	1	2	2	1 Chef de projet		Ateliers animés par 2 artistes	
Action n°8		Septembre 2016 : Répétitions du concert	0,5	2	2	1 chef de projet + 1 animateur		Ateliers animés par 2 artistes	
Action n°9		17 septembre 2016 : Concert de valorisation avec les jeunes	1 jour	2	2	1 chef de projet + 1 animateur		Concert (location salle) + animation par 2 artistes	
3. Achèvement du projet		<i>indiquer ici les dates de début et de fin de la phase d'actions</i>							
Action n°1		Rédaction et envoi du bilan	0,5	1	1	1 chef de projet			
Action n°2									
Action n°3									
Action n°4									
Action n°5									

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

Numéro du projet		APEP_047			
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	Fiche projet	Outil de pilotage / sensibilisation	Equipe en charge du suivi du projet en lien avec le prestataire	PDF	OUI
2	Fiche technique	Outil de pilotage : rassembler les besoins matériels / contraintes	Equipe en charge du suivi du projet en lien avec le prestataire	PDF	OUI
3	Trello	Outil de suivi interne en ligne	Equipe en charge du suivi du projet	Trello (outil en ligne)	OUI
4	Partition vocale et graphique pour le concert	Partition vocale et graphique pour le concert	Créé par le prestataire en lien avec les participants	Excel	OUI
5	Flyers / affiches / articles / blog	Outils de communication	Communiquer largement sur la date du concert en direction du public	papier - réseaux sociaux - journal local, etc.	NON



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