



**Pour la jeunesse
et l'engagement**



**« Une maison Numérique ! Pour les jeunesses »
« Ville de Dieppe »**

**NOTE DE RESTITUTION FINALE
DU PORTEUR DE PROJET**

Ministère de l'Éducation Nationale

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 - MAFEJ

95, avenue de France – 75650 Paris CEDEX 13

www.experimentation.jeunes.gouv.fr



**Pour la jeunesse
et l'engagement**

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, développer la mobilisation des jeunes au service de causes d'intérêt général 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 diversifiées 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 l'Éducation nationale
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 et Numérique Numéro du projet : APEP 227
LE DISPOSITIF EXPERIMENTÉ
Titre : Une maison Numérique pour les Jeunesses
Objectifs initiaux : <i>Renforcer et développer les compétences des professionnels et des jeunes en matière numérique</i> <i>Accompagner les réseaux de professionnels et de jeunes en s'appuyant sur les médias numériques</i> <i>Développer les médias numériques pour offrir un terrain idéal à l'expérience des jeunesses</i> <i>Permettre à tous de se saisir des opportunités</i>
Public(s) cible(s) : <i>Le public ciblé dans le cadre de ce projet expérimental était aussi bien les jeunes que les professionnels intervenant dans leur direction (animateurs, éducateurs de prévention, enseignants, responsables de structures...). Sur toute la durée du projet près de 250 personnes ont été accompagnées toutes tranches d'âges et Catégories Socio Professionnelles confondues.</i>
Descriptif synthétique du dispositif expérimenté : <i>Le projet « Une maison numérique ! Pour les jeunesses » repose sur deux axes majeurs :</i> <i>Accompagner les pratiques médiatiques et numériques des jeunes. Ce premier axe aura ainsi vocation à accompagner et former les professionnels travaillant au quotidien avec les publics jeunes. Ainsi divers temps de formation sont mis en oeuvre</i> <i>« Un comptoir Numérique : Espaces intermédiaires et collaboratifs d'usages numériques dans et hors les murs ». Le second axe de ce projet a vocation à développer des outils et des espaces permettant la transmission et l'acquisition de compétences médiatiques et numériques mais aussi le développement de pratiques collaboratives en s'appuyant sur ces nouveaux outils. Wiki-School, Camp's... Mise en oeuvre de besaces numériques qui se caractérise par l'acquisition d'outils numériques mutualisables par le service jeunesse de la Ville.</i>
Territoire(s) d'expérimentation : <i>La Ville de Dieppe est située sur les côtes de la Manche, elle est la ville centre de l'agglomération Dieppe Maritime. Cette commune compte plus de 31000 habitants. Le monde économique de ce territoire s'articule principalement autour des domaines de l'industrie, de l'environnement / énergie, et de la pêche. Au regard des différents diagnostics menés depuis déjà plusieurs années, il apparaît que ce territoire est soumis à plusieurs indicateurs de précarité économique (taux de chômage supérieur à la moyenne nationale chez les jeunes de 15 à 24 ans, une entrée précoce dans le monde du travail qui se caractérise par un taux d'activité élevé chez les 15-24 ans), de précarité sociale (sur-représentation de personnes sans qualification et une sous représentation de bacheliers ou bien de personnes ayant un diplôme du supérieur). Dans le cadre du Contrat de Ville, 3 quartiers prioritaires ont été identifiés sur la commune de Dieppe : Le Val Druel (1390 habitants), les Bruyères (1960 habitants), Neuville (3460 habitants)</i>
Valeur ajoutée du dispositif expérimenté : <i>Le projet Maison numérique pour les jeunesses a permis de renforcer les interventions des professionnels du territoire en mobilisant plus les technologies de l'information et de la communication, et ce afin d'aborder l'expression des jeunes de manière détournée et ludique, de développer des compétences des démarches collaboratives, la transmission de compétence du jeunes à l'adulte...</i>
Partenaires techniques opérationnels : (1) Partenaires initialement visés dans la convention : associations d'éducation populaire du territoire (MJC, centres sociaux) (2) Partenaires effectifs de l'expérimentation : association d'éducation populaire du territoire (MJC, centres sociaux) ainsi que des établissements scolaires
Partenaires financiers (avec montants): <i>Ville de Dieppe</i>
Durée de l'expérimentation : (1) Durée initiale : 24 mois (2) Durée effective : 30 mois.

LE PORTEUR DU PROJET
Nom de la structure : Ville de Dieppe Type de structure : <i>Collectivité locale</i>
L'ÉVALUATEUR DU PROJET/ DU PROGRAMME
Nom de la structure : Type de structure : <i>préciser si c'est une structure publique ou privée.</i>

PLAN DE LA NOTE DE RESTITUTION

SOMMAIRE (*ajouter les numéros de pages correspondantes*)

INTRODUCTION (P6)

I. RAPPEL DES OBJECTIFS ET DU PUBLIC VISE PAR L'EXPERIMENTATION (P6)

- 1.1. Les objectifs de l'expérimentation (P6)
- 1.2. Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation (analyse quantitative et qualitative) (P6)
 - 1.2.1. Public visé (P7)
 - 1.2.2. Bénéficiaires directs (P7)
 - A .Statistiques descriptives (P7)
 - B. Analyse qualitative (P8)
 - 1.2.3.** Bénéficiaires indirects (P8)

II. DEROULEMENT DE L'EXPERIMENTATION (P9)

- 2.1. Actions mises en œuvre (P9)
- 2.2. Partenariats (P11)
 - 2.2.1. Partenaires opérationnels (P11)
 - 2.2.2. Partenaires financiers (P11)
- 2.3. Pilotage de l'expérimentation (P12)
- 2.4. Difficultés rencontrées (P12)

III. ENSEIGNEMENTS GENERAUX DE L'EXPERIMENTATION (P13)

- 3.1. Modélisation du dispositif expérimenté (P13)
- 3.2. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif (P13)
 - 3.2.1. Public visé (P13)
 - 3.2.2. Actions menées dans le cadre du dispositif (P13)
 - 3.2.3. Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance (P13)
 - 3.2.4.** Impacts sur la structure (P14)

IV. CONCLUSION (P14)

INTRODUCTION

EN 2014, LES ENJEUX MEDIATIQUES ET NUMERIQUES SUR LE TERRITOIRE DIEPPOIS ETAIENT PEU INVESTIS PAR LES MEMBRES DE LA COMMUNAUTE EDUCATIVE. EN EFFET, A L'EXCEPTION DE LA MISE EN ŒUVRE DE TEMPS D'ÉCHANGES SUR L'IMPACT DES RESEAUX SOCIAUX ET D'ÉVENEMENTS AUTOUR DES JEUX VIDEO, LES MEMBRES DE LA COMMUNAUTE EDUCATIVE N'AVAIENT PAS ENGAGE DE DEMARCHES EN LIEN AVEC LES ENJEUX PROPRES AU DEVELOPPEMENT CROISSANT DES MEDIAS CES DERNIERES ANNEES. ALORS QUE L'APPROCHE PRIVILEGIEE ETAIT LA PREVENTION DES RISQUES, L'APPEL A PROJET DU FONDS D'EXPERIMENTATION JEUNESSE A PERMIS DE DEVELOPPER UNE DEMARCHE ET DES ACTIONS MOBILISANT LE POTENTIEL DES NOUVELLES TECHNOLOGIES. A LA LECTURE DE CE RAPPORT FINAL, IL POURRA ETRE OBSERVE LES EVOLUTIONS DES OBJECTIFS ET DES POSTURES DE LA PART DE L'ENSEMBLE DES MEMBRES DE LA COMMUNAUTE EDUCATIVE DU TERRITOIRE (ET PARTICULIEREMENT DU SERVICE JEUNESSE DE LA VILLE DE DIEPPE).

I. RAPPEL DES OBJECTIFS ET DU PUBLIC VISE PAR L'EXPERIMENTATION

La finalité de cette expérimentation avait vocation à développer l'autonomie par la mobilisation des médias numériques. Au delà de l'acquisition de techniques et d'outils médiatiques et numériques, cette démarche s'inscrit dans une approche plus large portée par la Ville de Dieppe favorisant l'expression des jeunes, la valorisation de leur potentiel, l'accès aux pratiques de loisirs ainsi que les transferts des compétences entre les générations. Ainsi, les supports médiatiques et numériques ont aussi été perçus par l'ensemble des partenaires comme des outils permettant de revisiter les approches pédagogiques de manière transversale :

1.1. Les objectifs de l'expérimentation

- Renforcer et développer les compétences des professionnels et des jeunes en matière numérique
- Accompagner les réseaux de professionnels et de jeunes en s'appuyant sur les médias numériques
- Développer les médias numériques pour offrir un terrain idéal à l'expérience des jeunes
- Permettre à tous de se saisir des opportunités
- Développer l'autonomie par la mobilisation des médias numériques

Le projet « Une maison numérique ! Pour les jeunes » repose sur deux axes majeurs :

- **Accompagner les pratiques médiatiques et numériques des jeunes.** Ce premier axe a ainsi vocation à accompagner et former les professionnels travaillant au quotidien avec les publics jeunes. Il se décline sous différentes formes d'actions qui auront pour objets de favoriser les réflexions sur les convergences entre la « révolution numérique » et les enjeux propres à la communauté éducative, de mettre en place des formations aux enjeux et à la pratique numérique et enfin de permettre la production et le partage de ressources pédagogiques adaptées (vidéo, fiches actions pédagogiques, logiciel...).

- « **Un comptoir Numérique : Espaces intermédiaires et collaboratifs d'usages numériques dans et hors les murs** ». Le second axe de ce projet a vocation à développer des outils et des espaces permettant la transmission et l'acquisition de compétences médiatiques et numériques mais aussi le développement de pratiques collaboratives en s'appuyant sur ces nouveaux outils. Cet axe se décline ainsi en plusieurs types d'actions que sont les **Wiki-school** qui se sont des temps de transmissions et d'acquisitions de savoirs numériques, les **Camp's** qui sont des temps de développement de pratiques collaboratives autour de différents objets (les loisirs, la culture, l'insertion professionnelle, l'engagement citoyen...). Enfin la mise en place d'une **besace numérique** qui se caractérise par l'acquisition d'outils numériques par le service jeunesse de la Ville. La Ville pourrait ainsi mettre des outils à disposition de l'ensemble de ces partenaires afin de leur permettre la mise en place d'actions spécifiques (manifestation de loisirs, de recherche d'emploi, projet de départ en vacances) pouvant s'appuyer sur diverses ressources ou outils numériques. Par ailleurs la création d'une plate-forme numérique dédiée aux jeunes permettant la valorisation mais aussi l'expression et la création fait aussi partie des ressources proposées par la besace numérique.

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

1.2.1. Public visé

Le public visé initialement dans le cadre du projet d'expérimentation était le suivant :

- Jeunes fréquentant les structures d'éducation populaire ou bien des collectifs de jeunes non structurés en association par exemple,
- Animateurs responsables des structures d'éducation populaire du territoire ainsi que les animateurs de la Ville de Dieppe,
- L'ensemble des membres de la communauté éducative souhaitant se former aux techniques d'information et communication.

1.2.2. Bénéficiaires directs

A .Statistiques descriptives

Les jeunes touchés dans le cadre de cette expérimentation sont, pour plus de 2/3 des collégiens ceux qui ont été associés au projet « semaine de la presse ». Le reste des jeunes a globalement été mobilisé dans le cadre d'actions portées en direct par le service Jeunesse ou bien par les partenaires de l'éducation populaire. Ces derniers sont en général plus âgés (14 /18 ans).

Pour ce qui est des adultes, les $\frac{3}{4}$ d'entre eux sont des professionnels, le quart restant étant des parents.

B. Analyse qualitative

L'acquisition des besaces numériques (vidéo / photo / radio...) dès le démarrage de cette expérimentation nous a permis de toucher, par l'intermédiaire des partenaires de l'éducation populaire (centres sociaux / MJC) des jeunes de toutes tranches d'âges et de

toutes classes sociales. On observe aussi que le public touché est principalement un public de collégiens. En effet, le développement d'action telle que « la semaine de la presse à l'école » dans les quatre collèges a permis d'intervenir auprès d'un large public dès la seconde année de l'expérimentation.

Concernant les adultes, il s'agit principalement des professionnels de la communauté éducative du territoire. Ils étaient nombreux au départ à être assez réticents à mobiliser les outils acquis par la ville. En effet, nombreux sont ceux qui, par manque de compétences et d'expériences - particulièrement dans ce domaine de compétence - ne souhaitaient pas forcément participer aux temps d'échanges et/ou aux formations proposées. Ce constat de départ a nettement évolué au cours de ces trois années. Néanmoins, malgré la compréhension des enjeux, un trop grand nombre d'entre eux restent hermétiques à ces pratiques.

1.2.3. Bénéficiaires indirects

Plusieurs parents, particulièrement dans le cadre de la semaine de la presse à l'école, nous ont fait part de leur satisfaction de voir ces enjeux traités de manière ludique et accessible. Dans ce cadre, plusieurs parents participent aux temps de production et de valorisation dans le cadre de la semaine de la presse à l'école. Pour certains d'entre eux, il peut s'agir d'une première expérience.

II. DEROULEMENT DE L'EXPERIMENTATION

2.1. Actions mises en œuvre

L'expérimentation qui devait se développer sur 2 ans s'est finalement développée sur 2 ans et demi. Cette période a permis de construire plusieurs étapes d'appropriation et d'utilisation des outils par les professionnels mais surtout par les jeunes.

La première phase de ces actions concerne l'acquisition du matériel en concertation avec l'ensemble des partenaires. Le choix a été fait de constituer des malles pédagogiques, appelées « **besaces numériques** » qui puissent être facilement mises à disposition. C'est dans ce sens que les besaces numériques ont été constituées à partir de sacs à dos permettant la recharge électrique. Ces différentes besaces devaient aussi répondre aux besoins de pouvoir faire de la photo, de la vidéo ainsi que de la prise audio. C'est pourquoi 2 types de besaces ont été proposées : Mixte et Vidéo. De nombreux outils assez polyvalents y ont été intégrés afin de permettre aux jeunes ou aux professionnels les mobilisant d'avoir une approche aussi bien globale que spécifique en matière d'animation et d'éducation aux médias. De plus, une malle radio a été constituée afin de compléter cette approche médiatique et numérique par une approche audio. Dès la première année ces besaces, ont été mobilisées par l'ensemble des structures d'éducation populaire locales partenaires de la Ville de Dieppe. Dans ce cadre, et sur toute la durée de la convention, de nombreuses productions médiatiques (principalement vidéos et radios) ont été réalisées sur des temps de loisirs et/ou de projets avec les animateurs des différentes structures. Ces temps de pratiques et de productions étaient intitulés « **wiki-school** ».

Afin de faciliter la prise en mains de ces outils numériques et une bonne connaissance des enjeux, la Ville de Dieppe a mis en œuvre des temps de sensibilisation-formation (à partir du mois d'avril 2016) aux techniques de la vidéo, de la photo, de la radio.

Dans le même temps, en concertation avec l'ensemble des partenaires et avec le concours de plusieurs volontaires en service civique, le service Jeunesse a œuvré durant près de deux 2 ans à la mise en forme d'un site internet à destination des jeunes s'articulant autour de 3 axes : 1.Espace d'Information Jeunesse dématérialisé / 2.Interface blog permettant la diffusion des productions médiatiques des jeunes / 3. espace ressources pour les professionnels intervenant auprès des jeunes sur le territoire dieppois. Ce travail est toujours en cours de construction bien que les 2 premiers axes soient déjà mis en ligne.

Le développement d'actions en direction de la jeunesse sur le mandat 2014 /2020 est un enjeu fort sur la ville de Dieppe. Dans ce cadre et afin de rendre plus lisible des espaces/temps d'information en direction des jeunes dieppois, le service jeunesse et ses partenaires ont mis en place des « **work-camp** », espace d'information et de travail à destination des jeunes dieppois s'appuyant sur les Technologies de l'Information et de la Communication. C'est dans ce cadre que la flotte de besaces a été complétée par 2 besaces « tablettes », chacune équipée de 5 tablettes. Ainsi, elles permettent aux agents du service Jeunesse et aux autres partenaires du territoire de mettre en place des temps d'information dans des espaces (informels) investis (et non dédiés) par les jeunes (café, gymnase, plage...).

Plus concrètement, l'ensemble de ces dispositifs techniques et formatifs mis en place ont permis à plusieurs initiatives et/ou collectifs de voir le jour tels que ceux présentés ci-après :

- Les différentes structures partenaires ainsi que service Jeunesse ont mobilisé des collectifs de « **web reporter** » s'appuyant sur les outils mis à disposition. C'est dans ce cadre que des expériences telles que « **Antenne Apache** » ont pu exister. Il s'agit d'un collectif de jeunes se regroupant 1 fois par semaine afin de mettre en place une émission mensuelle (mise en place d'une vingtaine d'émissions en 2 ans).

- Depuis l'année 2015, le service Jeunesse a engagé une action d'éducation aux médias avec l'ensemble des collèges du territoire dieppois (4 collèges sur la Ville). Chaque établissement mobilise une classe de niveau de 3ème. Suite à cette action, le service Jeunesse a été très régulièrement sollicité par ces mêmes établissements scolaires afin de mettre du matériel à disposition, ou bien pour les orienter vers des structures d'éducation populaire pouvant les accompagner dans leurs projets.

En parallèle, le service Jeunesse a aussi mis en œuvre des actions de découvertes des métiers et de présentation de parcours de jeunes, c'est dans ce cadre que les 2 actions suivantes ont été élaborée et mises en œuvre :

- L'action « objectif Job interview » (interviews professionnelles et découverte des métiers) développé par le service jeunesse a été mobilisé à plusieurs reprises par la mission locale.

- Fin 2017, ce matériel a permis aussi la captation vidéo de lecture de parcours de jeunes dans le cadre du projet « Nouvelle Jeunesse, Nouvelles Promesses ! ».

Dans la continuité de ces initiatives, on a pu observé auprès des enseignants, des partenaires de l'éducation populaire mais aussi auprès des jeunes un certain engouement pour l'outil radio. En effet, ce dispositif génère énormément d'échanges, de prises de parole, de position mais aussi de prises de confiance... Le service Jeunesse et ses partenaires ont souhaité amplifier la mise en place de plateaux radio dans les différents quartiers de la Ville de Dieppe (plus de 10 dans l'année 2017, sur une période de trois jours avec des groupes de 5 à 10 jeunes. Ce travail a permis d'accompagner les jeunes dans la construction de leur « expressions numériques » au travers de vidéo, d'émission de radio, dans l'optique de les accompagner vers des « expressions citoyennes ». En effet, cela permet l'émergence d'échanges sur leurs usages des réseaux sociaux et sur les supports médiatiques qu'ils diffusent et partagent (photos, vidéos...). Suite au constat de cet attrait pour cet outil radio, le service jeunesse a compléter son matériel en investissant dans une besace numérique Radio ainsi qu'un plateau radio fixe (modèle réduit positionné en permanence au sein du service Jeunesse). La volonté est de mobiliser par la suite des volontaires en service civique dont la mission sera de mettre en œuvre avec des jeunes, des émissions hebdomadaires ou mensuelles sur toutes les thématiques pouvant les intéresser.

En parallèle de ce développement des dispositifs radio, la Ville a mis en place, en partenariat avec une association locale (Argy Bargy), la réalisation d'un moyen métrage sur le thème de la télé-réalité. Ce projet réalisé avec et par les jeunes (18 à 25 ans) avait vocation à permettre aux jeunes du territoire une certaine prise de recul sur ces modes de divertissement télévisuel qui occupent les écrans de télé depuis près de 20 ans et qui modifient autant l'image de personnages qui y interviennent que les postures de ceux qui les regardent. Ainsi un film intitulé « l'été réalité » a été réalisé sur l'été 2017.

Enfin, porté par la Maison Jacques Prévert (qui apporte une aide méthodologique à la mise en œuvre de cette expérimentation), la Ville de Dieppe a soutenu la mise en place, deux jours par an, d'un nouvel événement intitulé « **les turbulences numériques** ». Cet événement ouvert aux professionnels du territoire et à l'ensemble des usagers a vocation à permettre une réflexion sur les enjeux liés au développement des technologies médiatiques et numériques. Lors des 2 premières éditions, il s'agissait de rappeler l'évolution très rapide d'internet sur ces dernières années et dans un second temps, différents outils collaboratifs qui peuvent-être mobilisés dans ce cadre (open-badge).

2.2. Partenariats

2.2.1. Partenaires opérationnels

Nom de la structure partenaire	Type de structure partenaire	Rôle dans l'expérimentation
Braque / Camus / Dumas / Delvincourt	Collèges	Opérateur dans le cadre de la semaine de la presse
Ango	Lycée	Opérateur dans le cadre des wiki-school
Mosaïque / Maison Jacques Prévert / Archipel / Oxygène / Maison des Jeunes	Centres sociaux et MJC	Opérateur dans le cadre des wiki-school, des camps, des formations, les turbulences numériques et la mise en œuvre des plateaux radios dans les quartiers
Foyer Duquesne	Club de prévention spécialisée	Opérateur dans le cadre des wiki-school, des formations, des turbulences numériques et la mise en œuvre des plateaux radios dans les quartiers

2.2.2. Partenaires financiers

Financements	Part de ces financements dans le budget total de l'expérimentation (hors évaluation) en %
Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse	50,00%

Cofinancements extérieurs à la structure	
Autofinancement	50,00%

2.3. Pilotage de l'expérimentation

Cette expérimentation était mise en œuvre et pilotée par la Ville de Dieppe, de manière partagée et concertée avec l'ensemble de ces partenaires traditionnels. Néanmoins, pour un certain nombre de questions techniques, une mission d'appui a été mise en œuvre par la Maison Jacques Prévert. Un comité de suivi entre le service Jeunesse et la Maison Jacques Prévert avait lieu au moins une fois tous les 2 mois afin d'encadrer le développement de cette expérimentation, faire des propositions d'orientations...

Dans le cadre de ce partenariat avec de nombreux membres de la communauté éducative, des comités de pilotage ont été mis en place tous les 6 mois afin de faire le point sur l'avancée des différents projets, faire part des difficultés, émettre des avis sur l'orientation des dépenses à venir...

Le 14 mars 2016, un comité de pilotage élargi a été mis en œuvre avec l'ensemble des acteurs intervenant autour des thématiques numériques, et ce, afin de faire le bilan des projets engagées dans le cadre de l'expérimentation, de déterminer les actions à mettre en œuvre jusqu'à son aboutissement, et d'envisager les suites de l'expérimentation.

Ces différents temps de travail ont permis d'en réguler le développement sur le territoire.

2.4. Difficultés rencontrées

Les principales difficultés rencontrées résident dans l'appréhension que de nombreux professionnels du territoire ont de la mobilisation de ces outils pour aborder des enjeux auxquels sont confrontés les jeunes d'aujourd'hui. C'est pourquoi la Ville de Dieppe continuera à mettre en place des temps d'échanges, de formations et de débats afin de faire perdurer ces démarches de réflexions sur les enjeux liés au développement du numérique.

III. ENSEIGNEMENTS GENERAUX DE L'EXPERIMENTATION

3.1. Modélisation du dispositif expérimenté

Le dispositif mis en œuvre dans le cadre de la « Maison Numérique Pour Les Jeunes » correspond à :

- La constitution de « malles pédagogiques numériques sur le domaine médiatique » (appelées ici « besaces numériques ») sur des champs variés tels que la photo, la vidéo, la radio,
- la mise à disposition à l'ensemble des partenaires de la communauté éducative ainsi qu'à des groupes de jeunes constitués en direct de ces besaces numériques,
- La démultiplication de temps de sensibilisation, de formation et de pratique permettant de jouer et/ou de travailler avec des outils médiatiques et numériques entre professionnels, avec les jeunes, entre jeunes et professionnels... La mise en place de ces temps spécifiques a ainsi permis de diffuser ces pratiques et ces outils aux bénéficiaires de ces temps,
- La mise en adéquation de ces nombreux temps de sensibilisation, de formation et de pratiques avec les enjeux d'expression et d'engagement citoyen et d'éducation aux médias et à l'information.

3.2. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif

3.2.1. Public visé

Le public visé initialement dans le cadre de ce projet a été assez bien touché tout au long de ces 3 ans d'expérimentation. En effet le public 11/25 ans et plus particulièrement 11/17 ans correspond très bien au dispositif proposé, aussi bien dans son engagement que dans sa spontanéité.

3.2.2. Actions menées dans le cadre du dispositif

Les dispositifs de malles pédagogiques et de formations associés à un projet de territoire « d'éducation aux médias et de l'information » ainsi qu'au développement d'actions « d'expression numérique citoyenne » sont tout à fait transférables dans d'autres territoires. Ce travail de diffusion de ces enjeux et du développement de cette discipline s'est appuyé en premier lieu sur la mobilisation d'un dispositif déjà expérimenté au niveau national (semaine de la presse par exemple). Dans un territoire relativement vierge en la matière, il est indispensable de coupler le déploiement de ces outils et pratiques à la mise en place de temps de sensibilisation et de formation partagés par les professionnels et le public cible.

3.2.3 Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance

Les partenariats engagés sur le territoire dieppois dans le cadre de cette expérimentation sont tout à fait transférables à d'autres territoires. Il est d'ailleurs à noter que les représentants de l'éducation nationale au niveau local souhaite aujourd'hui s'appuyer sur une démarche engagée dans le cadre de ce projet sur l'Éducation aux médias et à l'information (EMI). Pour aller plus loin, il sera souhaitable, par la suite, d'intégrer les acteurs de l'éducation populaire et de l'éducation spécialisée au niveau local pour renforcer ces initiatives et les ouvrir au plus grand nombre. Il est à noter que l'ensemble

des membres de la communauté éducative associés à cette démarche souhaitent poursuivre ensemble les démarches engagées dans ce contexte.

3.2.4. Impacts sur la structure

Les impacts sont à mesurer sur plusieurs structures :

- Service Jeunesse de la Ville de Dieppe en phase de création début 2015 : Le service Jeunesse de la Ville de Dieppe a développé ses actions en s'appuyant sur ces outils. De ce fait, les agents du service Jeunesse et les actions qui en découlent mobilisent très régulièrement ces outils et ce à plusieurs titres (travail de réflexion en amont, travail de création, de montage mais aussi travail de diffusion des productions réalisées).
- Établissements scolaires : l'ensemble des enseignants impliqués dans les projets proposés par le service Jeunesse autour de ces enjeux se sont rapidement appropriés les outils. En cas de difficultés, ces différents partenaires trouvent toujours au sein de leur établissement des collègues ayant un minimum de connaissances dans ce domaine leur permettant de favoriser la mise en œuvre du projet.
- Les structures partenaires de l'éducation populaire : alors que les structures de l'éducation populaire de proximité (centres sociaux / MJC) sont les cibles directes de cet appel à projets, il s'avère qu'elles sont les plus difficiles à associer à la mise en œuvre et la diffusion de ces pratiques. Les niveaux de qualification des professionnels qui y travaillent et les statuts (emplois aidés, turn-over régulier) de leur poste ne facilitent pas cette dynamique. En effet, si un certain nombre d'animateurs jeunesse ont mobilisé les besaces pour travailler à quelques productions photos et vidéos, on remarque la difficulté à intégrer ces actions à des projets d'envergure. De la même manière, lors de temps de formation, lorsque sont abordés les enjeux liés au développement des TIC, ceux-ci restent souvent mal compris et de ce fait, difficiles à remobiliser.

IV. CONCLUSION

Mis en œuvre sur 3 ans (2015 /2017), le projet « Une maison Numérique ! pour les Jeunesses » a permis, pour la communauté éducative locale une prise en compte de l'évolution des enjeux, une prise de recul importante sur les pratiques des jeunes en la matière, l'identification plus précise de problématiques locales et ainsi la définition plus adaptée des finalités des projets et actions mises en œuvre dans ce cadre. En effet, alors que ce projet portait initialement sur l'acculturation aux nouveaux usages médiatiques et numériques, le service Jeunesse de la Ville de Dieppe et ses partenaires ont collectivement précisé les objectifs de leur intervention. Depuis, ceux-ci sont recentrés autour de « l'expression numérique et citoyenne des jeunes » et sur « l'éducation aux médias et à l'information ». Il est bien entendu que ce projet porté durant ces 3 années a favorisé une évolution des pratiques professionnelles plus ou moins importante en fonction des structures. En effet, ces outils mis à disposition ont permis la mise en œuvre de nouvelles pratiques de loisirs, de nouvelles dynamiques de projets et enfin de nouvelles formes de mobilisation en allant plus « hors des murs » des structures dans lesquelles les professionnels interviennent habituellement. C'est dans ce contexte que l'on a observé le développement de collectifs autour de la vidéo, de la photo mais surtout de la radio. Plusieurs groupes de jeunes (autonomes ou accompagnés) se retrouvent à présent pour construire régulièrement des émissions de radio à diffuser en podcast ou bien des plateaux radio pour animer divers événements. Il est d'ailleurs indispensable de rappeler que ces évolutions de pratiques se propagent le plus souvent dans des structures où les responsables

sont précisément sensibilisés aux enjeux et où ils relaient régulièrement l'intérêt de développer de nouvelles actions dans ce sens. Enfin, concernant le développement de ces pratiques dans les associations d'éducation populaire, il est indispensable de préciser que le manque de stabilité (ressources financières et ressources humaines) actuelle de ces structures ne facilite pas l'acculturation à ces enjeux et aux pratiques qui en découlent. Le turn-over d'animateurs impose à chaque fois de nouveaux temps de sensibilisation et de formation qui ne facilitent pas le développement de projet sur le long terme auprès des jeunes qui fréquentent ces structures.

Malgré ces derniers points négatifs quant au développement de nouvelles pratiques sur le territoire dieppois, la Ville de Dieppe a fait le choix d'engager une démarche plus large autour de ces enjeux qui dépassent la seule tranche d'âge de la jeunesse. Afin de poursuivre l'acculturation des publics dans les structures de l'éducation populaire, de l'éducation nationale et de l'insertion sociale, il est souhaité aujourd'hui de modéliser un projet de « tiers lieux multi-sites » et de s'appuyer sur l'ensemble des ressources (humaines et matériels) numériques du territoire (public / privé). Ce projet s'inscrit dans une finalité d'inclusion sociale avec l'appui des outils numériques.

Annexes obligatoires à joindre au fichier :

- **Tableau 1 sur les publics** (*à insérer à la fin du rapport*)
- **Tableau 2 sur les actions** (*à insérer à la fin du rapport*)
- **Tableau 3 sur les outils** (*à insérer à la fin du rapport*)
- **Tableau 4 sur l'exécution financière** (*à ne pas insérer au rapport*)

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

Numéro du projet	APEP_227		Nom de la structure porteuse de projet	Ville de Dieppe	
	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	25	120	250	330	
Adultes	25	30	25	80	
Nombre total de bénéficiaires	50	150	275	410	

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	240
16-18 ans	70
18-25 ans	20
Autres : (préciser)	
Autres : (préciser)	
Situation	
Elèves en pré-élémentaire	
Elèves en élémentaire	
Collégiens	240
Lycéens en LEGT	70
Lycéens en lycée professionnel	
Jeunes apprentis en CFA	
Étudiants du supérieur	10
Demandeurs d'emploi	10
Actifs occupés	
Autres :	
Autres : (préciser)	
Niveau de formation	
Infra V	
Niveau V	
Niveau IV	
Niveau III	
Niveau III	
Niveau I	
Sexe	
Filles	
Garçons	
2. Adultes	
Qualité	
Parents	20
Enseignants	10
Conseillers d'orientation-psychologues	
Conseillers principaux d'éducation	
Conseillers d'insertion professionnelle	
Animateurs	30
Éducateurs spécialisés	20
Autres : (préciser)	
Autres : (préciser)	

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
Nous ne mentionnons aucun bénéficiaires ayant abandonnés en cours car l'implication des jeunes se faisaient dans un cadre volontaire. De plus les actions proposées étaient soit de longues durées

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

Numéro du projet		APEP_227						
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>Mai 2014 à avril 2015</i>							
Action n°1	Élaboration du projet « Une maison numérique pour les jeunes »	1 mois	5	0,6 ETP	Charge de mission Jeunesse			
Action n°2	Recensement de l'ensemble des structures et des actions à destination des jeunes dieppois	8 mois	1	0,5 ETP	Volontaire en service Civique	0	0	
Action n°3	Rencontres de concertation avec les partenaires du territoire	2 mois	10	0,1 ETP	Charge de mission Jeunesse / responsable de structures d'éducation			
2. Mise en œuvre du projet	<i>Avril 2015 à décembre 2017</i>							
Action n°1	Acquisition des besaces numériques					20000		
Action n°2	Mise en place de demi-journées sur la sensibilisation à ces outils peu mobilisés sur le territoire.	1 journée par an	15	1 ETP	Animateurs / Educateurs / Enseignants		0	
Action n°3	Rencontres Jeunesse – Installation d'un espace médias (2015 / 2017)	1 semaine par ans / tranche de 2h	100	1 ETP	Animateurs / Educateurs / Enseignants		2800	
Action n°4	Mise en œuvre de la semaine de la presse à l'école sur les 4 collèges du territoire (2015 / 2016 / 2017...)	6 mois par ans	100	1 ETP	Animateurs / Enseignants		1050	
Action n°5	Formations spécifiques vidéo	15 jours	8	8 ETP	Animateurs / Educateurs / Enseignants		6360	
Action n°6	Formations spécifiques radio	4 jours	8	8 ETP	Animateurs / Educateurs / Enseignants		1800	
Action n°7	Mise en œuvre de 7 plateaux radios de 3 jours	18 jours	8	2 ETP	Animateurs / Educateurs / Enseignants		7000	
Action n°8	Turbulences Numériques	2 jours par ans pendant 2 ans	50*2	50 ETP	Animateurs / Educateurs / Enseignants		3300	
Action n°9	Camp's emploi, mobilité	20 jours	15	1 ETP	Animateurs		0	
Action n°10	Création de la plate-forme numérique	16 mois	1	0,7 ETP	Volontaire en service Civique / Animateur		342,27	
Action n°11	Mission d'appui à la déclinaison éducative et opérationnelle	36 mois	1	0,2 ETP	Service Jeunesse Ville de Dieppe		14000	

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

Numéro du projet	<i>APEP_227</i>
-------------------------	-----------------

	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	Besaces mixtes	Outils de formation, de sensibilisation et d'animation	Educateurs du territoire (animateurs, éducateurs, enseignants) et jeunes	Sac à dos	oui
2	Besaces vidéo	Outils de formation, de sensibilisation et d'animation	Educateurs du territoire (animateurs, éducateurs, enseignants) et jeunes	Sac à dos	oui
3	Besaces Tablettes	Outils de formation, de sensibilisation et d'animation	Educateurs du territoire (animateurs, éducateurs, enseignants) et jeunes	Sac à dos	oui
4	Besaces Smartphone	Outils de formation, de sensibilisation et d'animation	Educateurs du territoire (animateurs, éducateurs, enseignants) et jeunes	Sac à dos	oui
5	Besaces Radio	Outils de formation, de sensibilisation et d'animation	Educateurs du territoire (animateurs, éducateurs, enseignants) et jeunes	Sac à dos	oui
6	Plateau Radio Fixe	Outils de formation, de sensibilisation et d'animation	Educateurs du territoire (animateurs, éducateurs, enseignants) et jeunes	espace clos réservé pour accueillir un plateau radio	oui
7	Plateau Radio Mobile	Outils de formation, de sensibilisation et d'animation	Educateurs du territoire (animateurs, éducateurs, enseignants) et jeunes	Malle roulante	oui
8	Site Internet « Dieppe Jeunesse.com »	Outil d'information, de communication et de suivi	Educateurs du territoire (animateurs, éducateurs, enseignants) et jeunes	format numérique	oui
9	Application numérique de réservation des besaces numériques mises à disposition	Outil de réservation et de suivi numérique du matériel	Educateurs du territoire (animateurs, éducateurs, enseignants) et jeunes	format numérique	oui
10	Formulaire Numérithèque	Outil de suivi	Educateurs du territoire (animateurs, éducateurs, enseignants)	format électronique	oui
11	Formulaire Fiche Action	Outil de suivi	Educateurs du territoire (animateurs, éducateurs, enseignants)	format électronique	oui
12	Comité de pilotage	Outil de pilotage	Responsables des structures à l'initiative ou associées au projet par la suite	réunion de travail	oui
13	Flyers de présentation des besaces numériques	Outil de communication	Educateurs du territoire (animateurs, éducateurs, enseignants) et jeunes	format papier	oui
14					
15					

Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse

Ministère de l'Éducation nationale
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

