



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 2015 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

Cette fiche doit tenir en une seule page et être remplie en utilisant le cadre suivant.

THÉMATIQUE : Education populaire Numéro du projet : APEP_99
LE DISPOSITIF EXPERIMENTÉ
<u>Titre : Cart'Opus : la réappropriation du territoire par la jeunesse</u>
Objectifs initiaux : <i>Cartographier le territoire par les jeunes et création d'une carte interactive et citoyenne</i>
Public(s) cible(s) : <i>les 11 – 18 ans, dans le cadre du journalisme vidéo, de la création graphique... les 18 – 25 ans, le développement technique – cartographie des services dédiés aux jeunes</i>
Descriptif synthétique du dispositif expérimenté : <i>Formation et développement de l'outil web et production de contenus web et vidéo</i>
Territoire(s) d'expérimentation : <i>Ville de Saint-Brieuc et plus précisément deux quartiers politique de la ville : le quartier Est et le quartier Ouest</i>
Valeur ajoutée du dispositif expérimenté : <i>Il permet de structurer l'activité numérique et l'information pour les acteurs sur le territoire</i>
Partenaires techniques opérationnels : (1) Partenaires initialement visés : La Citrouille, université, mission locale (2) Partenaires effectifs de l'expérimentation : La Citrouille, club de jeunes
Partenaires financiers (avec montants): <i>Conseil départemental des Côtes d'Armor (16 370 €), Ville de Saint-Brieuc (15 268 €), Agglomération (2 400 €), DDCS-ASP (16 732 €)</i>
Durée de l'expérimentation : (1) Durée initiale : 24 mois de janvier 2015 à décembre 2016. (2) Durée effective : <i>idem que la durée initiale, se poursuit actuellement.</i>
LE PORTEUR DU PROJET
Nom de la structure : MJC du Plateau Type de structure : <i>association loi 1901,</i>
L'ÉVALUATEUR DU PROJET/ DU PROGRAMME
Nom de la structure : La CRITIC et le LERIS Type de structure : <i>Le LERIS association et La CRITIC Coopérative de recherche et d'intervention.</i>



PLAN DE LA NOTE DE RESTITUTION

Sommaire

5	I. Rappel des objectifs et du public visé par l'expérimentation
	A. Objectifs de l'expérimentation
7	B. Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation (analyse quantitative et qualitative)
	1. Public visé
	2. Bénéficiaires directs
	2.1. Statistiques descriptives
8	2.2. Analyse qualitative
9	3. Bénéficiaires indirects
10	II. Déroulement de l'expérimentation
	A. Actions mises en œuvre
	A1 – Action n°1 – Création de Cart'opus : un réseau social virtuel basé sur une carte interactive
13	A2 – Action n°2 – L'émergence de nouveaux lieux : un café social 2.0, une école d'arts numériques et Plateau TV
20	A3 – Action n°3 – Ateliers hebdomadaires
21	A4 – Action n°4 – Stages / ateliers ponctuels
23	A5 – Action n°5 – Evénements
29	A6 – Action n°6 – Communication : conférences /présentation / stands
31	B. Partenariats
	1. Partenaires opérationnels
32	2. Partenaires financiers
33	C. Pilotage de l'expérimentation
34	D. Difficultés rencontrées
35	III. Enseignements généraux de l'expérimentation
	A. Modélisation du dispositif expérimenté
	B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif
	1. Public visé
	2. Actions menées dans le cadre du dispositif
	3. Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance
36	4. Impacts sur la structure

Conclusion

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

A. Objectifs de l'expérimentation

Objectif 1 : Etablir un lien entre jeunes et structures associatives par l'utilisation de nouveaux médias

Notre projet vise à créer un réseau social sous la forme d'une carte, accessible en ligne gratuitement et libre de droit (OpenStreetMap). Ce réseau conçu par et pour les jeunes, présentera les différentes structures des quartiers Plateau et Waron Point-du-Jour (classés ZUS à Saint-Brieuc) dans un premier temps, et diffusera leurs actions via un flux RSS et des reportages audiovisuels.

Cette nouvelle plateforme expérimentale permettra de cette façon une réappropriation du territoire par la jeunesse et pourra être appliquée dans un second temps sur d'autres lieux (dont la commune de Plédran, déjà investie dans un partenariat).

Objectif 2 : Stimuler l'innovation par l'émergence de nouveaux lieux d'accueil et la mise en place de temps forts

Pour promouvoir et améliorer le réseau Cart'opus, nous souhaitons ouvrir de nouveaux lieux d'accueil à destination des jeunes, accessibles sur toute l'année.

Ces lieux auront l'équipement nécessaire pour stimuler l'innovation numérique et enrichir le réseau : une suite d'outils électroniques et de logiciels de création graphique ou audiovisuelle seront à la disposition du public.

Le café social 2.0, situé à proximité du campus Mazier, proposera des rencontres entre étudiants et structures socio-culturelles, afin d'encourager les jeunes à participer au projet Cart'opus. Un FabLab junior sera également monté dans ses murs pour développer de nouveaux outils pouvant s'intégrer au projet (ex : fabrication de drones pour des prises de vue aériennes) et pour sensibiliser les jeunes aux notions de citoyenneté.

L'Ecole d'Arts Numériques, soutenue par une entreprise locale (Pinceaux - Léonard - Bullier-SAS), située à La Citrouille dans le quartier Waron Point-du-Jour proposera aux jeunes des cours de peinture numérique, de créations 3D, et développera en parallèle au sein d'un club des projets artistiques innovants promouvant le projet Cart'opus.

Enfin, « Plateau TV » (WebTV participative) accueillera les jeunes amateurs qui souhaitent réaliser leurs propres projets vidéos, pouvant également s'insérer dans le réseau Cart'opus (ex : présentation d'un groupe de danse, d'un club de sport...). En lien avec le collectif « C'est PAS parce qu'on est jeune, qu'on a rien à dire » (CPQJ), des ateliers d'expression journalistique seront menés au cœur de Plateau TV afin de faire émerger le sens critique et l'expression des jeunes, favoriser la lutte contre les discriminations sur un territoire composé

de dix-huit communautés différentes. Ainsi, ce lieu expérimental jouera un rôle d'éducation populaire à travers un partenariat d'ores et déjà soutenu par l'Union Européenne.

Ces trois lieux proposeront des nouveaux outils pour approcher les jeunes :

La peinture numérique et la création d'univers 3D au sein de l'Ecole des Arts Numériques, équipée de tablettes numériques et d'e-brushs (pinceau développé par l'entreprise Bullier, réagissant aux surfaces tactiles des tablettes).

L'utilisation de l'image et du support vidéo pour le Plateau TV, équipé de logiciels de montage

La programmation pour le café social 2.0, disposant de matériel électronique.

Objectif 3 : Contribuer à l'épanouissement de la jeunesse en favorisant son insertion sociale, professionnelle et culturelle

En plus d'un rôle d'accueil, chacun de ces lieux devra valoriser le travail des jeunes auprès du grand public et induire des communautés de jeunes créateurs issus de différents milieux sociaux. En lien avec la Cité des Métiers, nous organiserons des conférences de présentation des filières et des métiers du numérique.

La jeunesse, au cœur du projet, sera le vecteur de l'innovation et de la mise en valeur du territoire.

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

1. Public visé

Deux tranches d'âges ciblées :

Les 11 – 18 ans, dans le cadre du journalisme vidéo, de la création graphique, des ateliers numériques.

Les 18 – 25 ans, dans le cadre du développement du programme de Cart'opus.

Nous avons envisagé de toucher 150 jeunes et 30 adultes

2. Bénéficiaires directs

2.1. Statistiques descriptives

Les bénéficiaires directs de l'ensemble des actions sont plus nombreux que notre estimation de départ, nous avons pu dénombrer 186 jeunes et 38 adultes.

L'on peut noter aussi un écart dans les tranches d'âge.

Nous avons :

Moins de 6-10 ans :

- 22 contre 60 estimés

Et plus de :

- 10-16 ans : 86 pour 50 estimés

- 16-18 ans : 31 pour 20 estimés

- 18-25 ans : 47 pour 20 estimés

Nous pensions faire bénéficier 53,3 % de garçons et 46,7 % de filles, et au final, le rapport est quasiment inversé avec 46,8 % de garçons et 53,2 % de filles.

2.2. Analyse qualitative

Le profil des bénéficiaires directs reste très varié, nous avons prévu de faire participer plus de jeunes de 6-10 ans, ce qui n'a pas été le cas car nous n'avons pas travaillé avec les scolaires primaires comme nous l'avions envisagé. Nous avons plus sollicité les participants et les partenaires naturels de nos structures, et mécaniquement, les autres tranches d'âges ont pu bénéficier pleinement et au-delà de nos attentes.

Nous avons présupposé que le côté technique mobiliserait plus les garçons que les filles comme nous pouvons le remarquer dans les préférences scolaires des jeunes, mais l'équilibre dans la diversité des propositions a plutôt fait pencher la balance dans l'autre sens. Les stages de graphisme ou de journalisme ont eu une préférence féminine.

Il est à noter que la mixité a bien fonctionné dans les actions en permettant le mélange entre les âges et l'échange de compétences entre ceux qui en avait et ceux qui souhaitait en acquérir pour mener à bien leurs projets.

Le projet a permis la participation de jeunes suivis par des éducateurs et conseillers d'insertion professionnelle (accompagnés par la Mission Locale et l'association Itinérance qui accompagne les gens du voyage).

Nous avons répondu aux besoins des jeunes en structures spécialisées à travers plusieurs actions et il est à noter que les outils numériques permettent de trouver des possibles à chacun tant les tâches sont multiples et de très simples à très complexes, chacun peut trouver son compte en complémentarité.

Les volontaires en service civique se sont particulièrement impliqués dans le projet et leur volontariat a pour certains été déclencheur dans leur choix pour la suite.

Il est à noter l'implication de jeunes adultes bénévoles, notamment dans la WebTV tout comme les jeunes issus des quartiers prioritaires Balzac et Waron/Point du Jour

3. Bénéficiaires indirects

Lors des événements grand public comme le festival Art'In Progress, des stands tenus pendant des manifestations, un public plus large a pu prendre connaissance de l'existence du projet et échanger informellement autour de celui-ci.

De même, les vidéos réalisées touchent un public non clairement identifiable mais qui permet d'identifier les actions et les acteurs sur le territoire.

II. Déroulement de l'expérimentation

A. Actions mises en œuvre

A1 – Action n°1 – Création de Cart'opus : un réseau social virtuel basé sur une carte interactive

Programmation PHP/MySQL - système de gestion des contenus (CMS)

Suite à des travaux de développement engagés dès l'été 2014, le développement se poursuit dès la mise en route de l'expérimentation.

Un principe d'avancer, de tester, d'évaluer et de réajuster est retenu.

Janvier 2015 - Développement technique de la carte pour pouvoir ajouter des médias à un événement contenant des sous événements multiples par Anthony Vitré stagiaire en deuxième année de BTS au Lycée Rabelais. Les sous éléments posent un problème dans l'architecture de la base de données, le dispositif sera utilisé tel quel pour l'évènement Babel Danse, festival organisé par la MJC du Plateau, mais une refonte du système de données est nécessaire pour la suite.

Avril 2015 - Développement d'une seconde version de CARTOPUS adossée à un système de données conçu au préalable, personnellement, par Léandre Chevalier (animateur multimédia de la MJC) permettant d'avoir une organisation des données par acteurs, actions, dans l'espace et le temps et par thématiques, en les reliant par un système d'arborescence flexible, permettant en outre d'ajouter des sous événements à la carte. Le système est pensé pour coller à reproduire l'organisation réelle du territoire.

Conception graphique

Avril 2015 - Animation d'un stage gratuit de 10h autour de la création d'une charte graphique à La Citrouille, avec Léandre Chevalier, Camille (20 ans), Paul (21 ans), Maxime Lyon (22 ans), Adriana (14 ans), Maëva (14 ans). Cette charte graphique a été validée et est retenue et déclinée aujourd'hui sur tout le projet.

Mai 2015 - Développement graphique de la carte en CSS, par Maxime Lyon (22 ans), Yann (19 ans), présents à la fois à la MJC du Plateau, mais également à La Citrouille pendant les temps d'accueil mis en place chaque mercredi soir.

Juillet 2015 - Les premiers points actions | événements sont entrés sur la carte : la fête de quartier, le Festival " Art In Progress" et "Rdv Place du Jeune", le développement pour afficher les données liées à chaque point se poursuit.

Début de développement d'une interface web dédiée aux supports mobiles par Maxime Lyon.

Septembre - décembre 2016 – Le développement du moteur php/mysql version finale avec la gestion des utilisateurs, la possibilité des acteurs de gérer leurs propres informations est en cours et monopolise l’animateur multimédia de la MJC.

Évaluation

Une première version de la carte a été élaborée dès le mois de janvier 2015 et expérimentée en février lors du Festival Babel Danse. Cette première utilisation nous a permis de constater que notre système de base de données n’était pas compatible avec les objectifs que nous nous étions fixés. Une refonte de la base de données fut donc nécessaire, ce qui donna naissance à une deuxième version de CARTOPUS, développée à partir du mois d’avril. En parallèle, plusieurs ateliers et stages nous ont permis d’aboutir à la mise en place d’une charte graphique. Des couleurs, une typographie, des personnages virtuels (tel que “Cyclopus” inventé par Maxime Lyon) sont nés de l’imagination des jeunes impliqués dans le projet. L’écriture d’un code CSS basé sur cette charte a ensuite permis d’ajouter des teintes attrayantes à cette seconde version de CARTOPUS.

A l’heure actuelle, le site CARTOPUS propose :

- une page explicative du projet <http://projet.cartopus.fr/#firstPage>
- un mode d’emploi <http://projet.cartopus.fr/#secondPage>
- une carte interactive <http://projet.cartopus.fr/#3rdPage>, basée sur un système OpenStreetMap. Certaines structures y sont déjà référencées. Un système de sélection par catégorie est actuellement à l’essai.
- un reportage complet sur le Festival Art In Progress

Plusieurs médias peuvent être déposés sur le site CARTOPUS. Les participants ont pu suivre des ateliers et stages sur de l’initiation à la photographie, au reportage vidéo, à la prise de son. Des ateliers autour de la conception 3D seront prochainement mis en place (à partir de septembre) à travers plusieurs logiciels : Sketchup, Blender mais aussi Minecraft, dont l’utilisation détournée peut permettre l’impression de bâtiments en 3D.

En ce mois de juillet 2015, la carte est principalement déployée sur le quartier du Plateau. Mais le festival Art In Progress a également permis sa diffusion sur le quartier Waron-Point du Jour. Nous travaillons pour le moment à l’enrichissement du contenu sur le quartier du Plateau. Le contenu correspondant au quartier ouest de Saint-Brieuc sera mis en place à partir de septembre 2015, tel que cela était indiqué dans notre planning prévisionnel. Bien que des complications techniques soient parfois apparues pendant le développement, nous sommes parvenus à respecter les délais indiqués dans notre cahier des charges.

Pour cette première phase de création, nous avons réussi à regrouper une équipe d'une dizaine de jeunes venus individuellement. Notons qu'au sein de cette équipe de développement, figurent plusieurs jeunes volontaires en service civique à La Citrouille ou à la MJC du Plateau :

- Maxime Lyon, service civique MJC du Plateau
- Camille Unvoas, service civique La Citrouille
- Paul Bazin, service civique La Citrouille
- Anthony Vitre, stagiaire BTS Informatique
- Yann Le Guernevais, stagiaire BTS Informatique
- Nolwenn Naas, bénévole en pass Jeune Engagement

A2 – Action n°2 – L'émergence de nouveaux lieux : un café social 2.0, une école d'arts numériques et Plateau TV

L'École d'Arts Numériques

Implication de l'entreprise Bullier - pinceaux Léonard

L'entreprise Bullier s'est appuyée sur la Citrouille dans le cadre d'un partenariat, pour développer les usages de la peinture numérique à Saint-Brieuc. Depuis janvier, plusieurs personnes se sont intéressées à cette activité innovante et dans l'air du temps. La Citrouille est en contact étroit avec l'entreprise Bullier pour affiner cette proposition en trouvant des modèles pédagogiques pour transmettre cette pratique. L'école de peinture numérique s'est déclinée en plusieurs ateliers (ateliers hebdomadaires de découverte et de pratique pendant 10 séances de 2h, stages de découverte d'1h30 pour un public regroupant des dessinateurs et des graphistes et formations professionnelles de 4h30 pour les animateurs, enseignants en arts-plastiques, ...)

Malgré les efforts fournis pour communiquer sur les différentes propositions de cette école, peu de personnes se sont inscrits. Sur la période janvier-juillet, nous avons accueilli 22 personnes dans ces ateliers. Une employée de la Ville de Saint-Brieuc animant les TAP en formation professionnelle, et 5 jeunes dans le cadre de stages de 2h mis en place pendant les vacances d'avril et pendant le Festival Art In Progress en juillet. En janvier, nous sommes intervenus, avec le soutien de Camille Unvoas en service civique à La Citrouille, dans une école accueillant de jeunes enfants souffrant de handicaps mentaux en partenariat avec l'association "Loisirs Pluriel", 15 enfants ont pu découvrir la peinture numérique lors de deux ateliers d'une heure. En mars, dans le cadre d'un projet commun entre La Citrouille et le Collège Racine et le groupe Noceurs, une jeune fille a participé à un stage de peinture numérique pour réaliser une pochette d'album.

Ces expériences nous ont démontré l'intérêt des participants pour ces nouvelles pratiques, malgré le peu d'inscrits, nous pensons que ce type de propositions peut toucher un public plus vaste, nous souhaitons développer une communication plus large et mieux ciblée pour toucher un maximum de public en réservant des temps dédiés aux associations ou aux établissements scolaires souhaitant découvrir la peinture numérique.

Nombre de projets artistiques initiés par l'école ?

Pendant la fête des couleurs à l'ouverture du Festival Babel Danse organisé par la MJC du Plateau, les animateurs de La Citrouille ont proposé de repeindre numériquement la façade d'un bâtiment. Le dispositif intégrait une Kinect devant laquelle le public dansait, et une tablette numérique avec laquelle le public pouvait peindre en temps réel. Ces deux éléments étaient projetés directement sur un mur, les danseurs pouvaient se voir en silhouette sur le mur alors que les peintures numériques apparaissaient au fur et à mesure. Cette création a accueilli une cinquantaine de personnes le 14 février à la tombée de la nuit.

Pendant le stage avec l'association Loisirs Pluriel, les enfants se sont emparés de la thématique du monde arabe, ils ont pu découvrir la calligraphie et les motifs arabes à travers la pratique de la peinture numérique.

En mars, la pochette "Racines" a été réalisée sur tablette avec l'e-brush pour illustrer les 3 chansons créées par les 23 élèves du collège Racine dans le cadre du projet initié par La Citrouille et le groupe Noceurs.

Pendant le Festival Art In Progress, 3 jeunes et un adulte (illustrateur de métier) ont créé des visuels autour de la thématique "Steampunk" (rétro-futurisme inspiré de Jules Verne).

Perspectives

Nous avons été contactés par deux Lycées de Saint-Brieuc (Renan et Rabelais) dans le cadre de projets d'établissements, nous leur avons proposé des ateliers de peinture numérique qui s'intégreraient au parcours créatif que les chefs d'établissements souhaitent mettre en place.

L'école d'art Numérique s'inscrit dans un projet de territoire et nous désirons avec l'entreprise Bullier développer au maximum ces pratiques innovantes au-delà de nos frontières. Nous sommes en lien avec l'agglomération de Saint-Brieuc et l'office du tourisme qui ont installé un écran LED géant au Palais des Congrès. Par ce support, ils souhaitent promouvoir la création artistique numérique du territoire. La Citrouille et l'entreprise Bullier ont été sollicitées pour animer des ateliers de découverte autour de l'e-brush et de la peinture numérique. Dans cette dynamique de démocratisation, nous avons rencontré les dirigeants des magasins Cultura qui souhaitent intégrer dans leurs "Académies" les ateliers de peintures Numérique. Nous leur proposerons la formation de leurs animateurs à ces pratiques.

Café Nomade

Petit rappel de l'expérimentation

L'expérimentation Café Nomade a été construite par le Collectif Café Social Club en 2015 associant les jeunes majeurs de la MJC et l'association l'Odyssée, le Centre Social du Plateau, la Régie de Quartier, l'association Unvsti et des habitants avec comme objectifs :

- Créer du lien et de la cohésion entre les habitants, les étudiants et les structures à l'échelle du quartier.
- Dynamiser le territoire en rapprochant les sous-ensembles constituant le quartier Nord Est.
- Développer, relayer, créer des offres de services.
- Créer du lien entre le quartier, le centre-ville et les autres quartiers

Déroulement de l'expérimentation

La fluctuation et le décalage avec les projections de départ de l'expérimentation nécessite de préciser le déroulé pour faciliter la compréhension.

Novembre 2015 - Le projet a été lauréat de l'appel à projet "Expérimentations" lancé par l'agglomération de Saint-Brieuc avec une dotation de 4000 € prévoyant entre autres l'embauche d'un jeune en emploi d'avenir.

Février 2016 - L'embauche qui devait se faire par portage salarial de la Régie de Quartier ne se fera pas malgré qu'un jeune motivé qui correspondait au poste soit prêt à démarrer.

La Régie de Quartier reconnaît avoir rencontré des difficultés à ce moment à cause des investissements lourds dans le projet de garage social porté par l'association Unvsti qui pourtant faisait elle aussi parti du projet de café nomade.

Le constat d'un problème de coordination entre partenaires sur des projets pour un même public et un même territoire est partagé, avec en parallèle les problèmes de gestion en interne à la MJC sur cette période ont amené à revoir les dispositions initialement envisagées.

Avril 2016 - Soirée Innovation Sociale à la MJC sous-format du TED X, le projet est coprésenté par un salarié de la MJC et un bénévole et l'on mesure l'intérêt que suscite le projet.

Du 25 mai au 19 octobre 2016 - Pour ne pas risquer que la désorganisation des structures ne mette complètement à mal le projet et les motivations, la décision de mener l'expérimentation avec les moyens disponibles est prise par Léandre (réfèrent jeunes majeurs MJC) et Daniel (administrateur MJC) accompagnateurs initiaux du projet.

Le déploiement du Café Nomade se limitera en semaine au mercredi après-midi sur le quartier de Balzac avec les moyens à disposition.

4 mardi soir de Juin 2016 - Chaque début d'été, le Pôle Jeunesse de la MJC organise des soirées barbecue avec les jeunes directement sur les quartiers. 4 mardi barbecue vont s'organiser ensemble entre les participants du Café Nomade et les jeunes du Pôle Jeunesse en plus des mercredis.

Par la suite, les animateurs du Pôle Jeunesse vont ponctuellement accompagner les adolescents pour mettre en place des activités pour les enfants de 3 à 10 ans très présents au rdv du Café nomade.

Pause en Août et reprise en septembre

Avec la fermeture annuelle des structures, le projet s'est mis en pause.

Le Conseil Citoyen s'est emparé du dispositif pour un papotage citoyen fin Août.

Fin de l'expérimentation le 19 Octobre

Jedi 24 novembre 2016 bilan de l'expérimentation avec : Frédérique Guillaume (coordinateur projets de l'association Unvsti), Cécile Bienne (directrice du Centre Social du Plateau), Don-Paul Quilichini (directeur de la Régie de Quartier), Marina Kerambrun (coordinatrice du Pôle Jeunesse -MJC), Léandre Chevalier (réfèrent jeunes adultes - MJC), Daniel Rolland (administrateur -MJC).

Mise en œuvre de l'expérimentation

Moyens techniques

L'expérimentation s'est déroulée tous les mercredis à partir du 25 mai 2016 avec comme objectif de tester sur le quartier de Balzac un espace de convivialité éphémère.

Pour l'aspect matériel, nous avons mobilisé les partenaires :

- un minibus, du matériel pédagogique, des fournitures, du matériel pour les boissons (thermos, verres...) de la MJC ;
- un barnum, des tables, des chaises du Centre Social ;
- du matériel de sonorisation de l'association Unvsti.

Puis, à partir du mois de juin, un partenariat a été établi avec la ville de Saint-Brieuc pour la mise à disposition de l'Urbanibus pour pouvoir éviter de charger / décharger tout le matériel chaque mercredi. Malheureusement, l'Urbanibus étant utilisé par d'autres services en parallèle (ce dont le service responsable de l'urbanibus n'était pas au fait), nous nous retrouverons à charger / décharger tout de même.

Moyens humains

- 1 Salarié + interventions ponctuelles des animateurs du Pôle Jeunesse de la MJC
- 1 Administrateur MJC
- 10 jeunes majeurs accompagnés par la MJC
- 1 Pass Engagement de la MJC

Notes :

Les jeunes majeurs restent ressources du projet dont 4 jeunes en formation d'éducateurs spécialisés à Askoria qui souhaitaient découvrir l'intervention en quartier politique de la ville, un jeune en service volontaire européen, une jeune en Pass engagement.

Le public touché

Un retour très positif

- Enfants (15 à 20 / après-midi), âge de 3 à 13 ans.
- Peu d'adultes : 3 à 10 / après-midi.
- Les adolescents pendant les mardis barbecue de juin, jusqu'à 50 jeunes par soir.
- Des visites de l'initiative, comme les jeunes préparant les services pour la Coopérative de Jeunesse de Service, la Bibliothèque de rue d'ATD Quart Monde.

Notes :

Les enfants et adultes sont quasi tous issus du quartier de Balzac, le retour est très positif.

4 mois de présence sur le quartier permet de connaître les habitants et surtout les enfants qui ne peuvent aller à l'accueil de loisir et qui restent peu accompagnés sur le quartier, quelques parents, et ainsi d'être repéré visuellement. Facilitant l'échange sur d'autres temps plus tard.

La participation des adolescents du pôle jeunesse de la MJC a permis de proposer des activités aux enfants et de créer du lien entre les publics.

Recueil de propositions des habitants.

Information des habitants sur des dispositifs existants sur le quartier.

Partenariats

Le projet initialement porté par des jeunes, des habitants dans un collectif, accompagné par la MJC s'est retrouvé en difficulté avec en cause les contraintes des structures.

Certes, celles-ci ont contribué matériellement (MJC, Ville de Saint-Brieuc, Unvsti, Centre social du Plateau).

Par contre, on notera l'absence des partenaires sur le terrain : Odysée, Centre Social, Régie de Quartier, Unvsti, à signaler la présence ponctuelle au démarrage de l'association Surprise.

La présence aurait pu être beaucoup plus affirmée et l'action mieux relayée.

L'intérêt est pourtant présent, il est à noter que les partenaires ont placé le projet de Café Nomade dans les projets démontrant l'action citoyenne sur le quartier pour la demande de labellisation comme Fabrique d'initiative citoyenne.

Le Conseil citoyen s'est emparé du dispositif pour les papotages citoyens.

Communication

Différents moyens de communication ont été mis en place.

- Rencontre et accords des écoles de la Vallée, Balzac, de la Brèche aux cornes et de la Croix Rouge pour diffuser de l'information dans les cahiers des élèves.
- Page Facebook <https://www.facebook.com/cafeSocialClubSB/>
- Des vidéos réalisées : <https://vimeo.com/165014849>

<https://vimeo.com/162680343> (soirée TED X innovation sociale, 1 Avril 2016, présentation du projet à partir de la 8ème minute)

Articles de presse :

<http://www.ouest-france.fr/bretagne/saint-brieuc-22000/saint-brieuc-un-cafe-social-club-pour-recreer-du-lien-3974484>

<http://www.letelegramme.fr/cotes-darmor/saint-brieuc/cafe-social-club-nomade-ou-en-terrasse-28-12-2015-10903067.php>

A la radio :

sur COB FM <http://podcast.cobfm.free.fr/?p=5973>

sur RCF <https://rcf.fr/culture/le-cafe-nomade-social-club>

Il est à noter que le projet avait le vent en poupe jusqu'à février 2016, ensuite avec la non embauche du jeune, le projet a tenté de se poursuivre à minima et les supports de communication n'ont plus été ou très peu utilisés (juste le Facebook), le projet a fonctionné avec le bouche à oreille.

Perspectives

Relancer le collectif et la mobilisation des habitants, une soirée doit être programmée en Avril / Mai 2017.

Revoir la coordination entre partenaires, le projet intègre-t-il la Fabrique d'initiatives citoyenne, quel lien avec le Conseil Citoyen ? Avec une dotation pour avoir un camion et du matériel dédié au Café Nomade utilisable pour tous les acteurs du quartier.

Faire du lien avec le Café

Créer des thèmes de débat, ateliers, animations, relai d'information avec le support numérique.

Avoir une réflexion autour des consommables et des prix.

Liens possibles avec d'autres actions sur le quartier :

- Les Mercredis du plateau
- Les fêtes de Quartier
- Les papotages citoyens
- La bibliothèque de rue d'ATD Quart-Monde
- Le café des parents

Les web TV Plateau TV et Dixit Web TV

Plateau TV <https://vimeo.com/plateautv>

Dixit Web TV <https://vimeo.com/dixitwebtv>

Plus de 70 vidéos ont été réalisées lors de ces 2 ans d'expérimentation en incluant une cinquantaine de jeunes différents, dont certains issus de structures partenaires comme la licence Pro CIAN de l'Université Rennes 2.

Chaque période de vacances

Les jeunes associés au pôle Jeunesse de la MJC du Plateau réalisent un reportage sur toutes les activités des vacances scolaires au sein du Plateau TV. Les jeunes se sont mis en scène en tant que présentateurs sous de multiples formes, ont suivi les conseils d'un professionnel pour cadrer, gérer la lumière et la prise de son.

A3 – Action n°3 – Ateliers hebdomadaires

Des temps hebdomadaires sont consacrés au projet : les mercredis après-midi à la MJC dans le cadre de la Fabrique Numérique et les jeudis soir à la Citrouille lors du Club Numérique.

En plus de ces temps d'accueil public, des temps de développement et d'organisation sont dédiés chaque semaine selon les besoins du calendrier.

Selon les publics, les demandes et les centres d'intérêts, nous avons pu expérimenter pendant ces temps, différentes possibilités.

L'espace numérique de la MJC du Plateau accueille chaque mercredi des jeunes briochins pour leur expliquer le fonctionnement de Cart'Opus et les encourager à participer au développement de la plateforme. Le pôle Jeunesse de la MJC propose également des stages autour de la vidéo sur les actions culturelles, sportives et sociales portées à Saint-Brieuc. De plus, un animateur travaille également sur le développement de la carte (partie PHP/MySQL).

C'est pendant ces temps que l'insertion des données du guide pratique du quartier a été réalisée par les habitants, accompagnés par le Centre Social du Plateau et le comité de quartier de la Ville Bastard, à travers l'interface d'administration par Alex (16 ans), stagiaire en seconde SEN et Daniel (54 ans). 108 points sur la carte représentent les structures du quartier. Le moteur PHP / MySql / Javascript (Ajax, JQuery) / JSON permet l'affichage et la sélection selon des mots clés.

Un temps de travail hebdomadaire avec deux structures spécialisées accueillant des jeunes en difficulté, accompagnés par leurs éducateurs, a permis la réalisation de BLOGS pour s'initier aux outils numériques avant de pouvoir participer à l'ajout de contenus sur le site Cart'Opus.

L'espace numérique de La Citrouille accueille elle aussi chaque mercredi des jeunes briochins pour leur enseigner le graphisme (sur Photoshop et Illustrator), le webdesign et l'utilisation du code HTML/CSS. Outre ce temps d'accueil hebdomadaire, des stages autour de l'écriture et du reportage vidéo sont également proposés durant les vacances scolaires afin d'alimenter progressivement la carte. Enfin, un animateur avance de son côté sur l'aspect visuel (partie HTML/CSS).

De nouveaux participants ont rejoint le projet, bénéficiant ainsi de supports pédagogiques et de temps de formation pour s'approprier le HTML et le CSS. Le design du site a ainsi été revu. D'autres part, certains participants ont également pu s'approprier les logiciels Illustrator et Inkscape afin de produire les icônes nécessaires (en vectoriel).

Conceptions 3D de bâtiments briochins sur Minecraft avec 3 jeunes adolescents (âgés de 14 à 16 ans) adhérents au Club 100% Gamers, présents chaque vendredi soir à la Citrouille.

A4 – Action n°4 – Stages / ateliers ponctuels

Janvier 2015 - Atelier d'initiation à la peinture numérique dans le cadre de "l'école e-brush" en partenariat avec Loisirs Pluriel. Une quinzaine de jeunes enfants souffrant d'handicaps moteurs ou mentaux ont ainsi pu découvrir cet outil innovant autour du thème de la calligraphie avec l'aide de Matthieu Boudeville, graphiste à La Citrouille et de Camille Unvoas (20 ans), jeune volontaire en service civique à La Citrouille.

Avril 2015 - Animation d'un stage gratuit de 10h autour de la création d'une charte graphique à La Citrouille, avec Léandre Chevalier, Camille (20 ans), Paul (21 ans), Maxime Lyon (22 ans), Adriana (14 ans), Maëva (14 ans). Cette charte graphique a été validée et est retenue et déclinée aujourd'hui sur tout le projet.

Juillet 2015 - Un stage gratuit CartOpus Media des Jeunes a été mis en place par l'équipe de la MJC du Plateau afin d'enrichir et d'expérimenter CARTOPUS. Pendant une semaine, Léandre et Maxime, accompagnés d'Emmanuelle (animatrice Pass'Ados) ont encadré une équipe de 6 jeunes du Pass'Ados de la ville de Saint-Brieuc, Louise : 14 ans, Alice : 13 ans, Camille : 16 ans, Céleste : 16 ans, Lucie : 16 ans, Katell : 11 ans, sur la réalisation de plusieurs reportages (écrits, photos, et vidéos) sur le Festival Art-in-Progress.

Novembre 2015 - Durant les vacances de La Toussaint, l'association La Citrouille a encadré un stage d'initiation au graphisme qui a suscité un vif intérêt auprès des jeunes. Ceux-ci ont ainsi été formés à un logiciel professionnel de dessin vectoriel (Illustrator) pour produire leur propre mascotte "Cyclopus" qui viendra ensuite animer notre carte. Une dizaine de personnages ont ainsi été créés. Ceci aboutira à un concours en ligne ouvert à de nouveaux créateurs, visant à stimuler l'imagination de ce jeune public et à proposer de nouveaux personnages qui seront ensuite soumis au vote pour désigner la mascotte officielle.

8 au 11 février 2016 - Stages d'écriture en partenariat avec le Centre Social du Point du Jour. L'espace numérique de La Citrouille a été mis à la disposition de Guénaël Boutouillet, artiste-auteur, qui a proposé des ateliers d'écriture en direction des adolescents des deux quartiers est et ouest. L'objectif étant de saisir les transformations du quartier en cours de rénovation urbaine à travers une thématique "construction déconstruction".

15 au 19 février 2016 - Stage reportage, des journalistes en herbes ont pu se retrouver à l'espace numérique de la MJC du Plateau pour choisir une thématique et de s'initier à la prise d'interview, à la captation sonore, au montage vidéo. Le groupe, formé de jeunes provenant du quartier du Point du Jour et du Plateau encadrés par les deux animateurs multimédia, l'animateur vidéo et une volontaire en service civique qui a partagé son expérience journalistique de pigiste à Ouest-France.

Par ailleurs, l'association Itinérance qui accompagne les Gens du Voyage s'est associée au projet avec deux jeunes. Il est à noter que ceux-ci vont poursuivre leur expérimentation à travers la réalisation d'un documentaire intitulé "Paroles de voyageurs".

Mai 2016 - Le groupe d'Itinérance a également été soutenu dans la réalisation du documentaire "Paroles de Voyageurs". L'occasion pour ces jeunes de se perfectionner sur les

pratiques journalistiques. Des ateliers autour de la préparation des questions, du matériel ont été animés par La Citrouille. Des captations audios et visuelles ont ensuite été effectuées au sein des aires d'accueil des gens du voyage par les jeunes impliqués dans le projet. Enfin, des temps d'initiation au montage sous Garageband et iMovie ont également été mis en place et s'achèveront en septembre 2016.

A5 – Action n°5 – Evénements

Le festival numérique « ART IN PROGRESS » Du 4 au 10 Juillet 2015

Déroulement

Mars 2015 - Préparation du Festival “Art In Progress” (anciennement appelé “Player Generations”) à travers l’élaboration des ateliers et des stages, la recherche de partenariats, la conception d’une exposition interactive visant à sensibiliser le public briochin aux usages et arts numériques. Début de création d’une installation numérique “La Traversée Sonore” orchestrée par le Club Numérique de La Citrouille.

Avril 2015 - Rencontre avec les multiples partenaires du Festival “Art In Progress” (intervenants, centres de jeunesse). Fabrication de l’installation numérique “La Traversée sonore” par le Club Numérique de La Citrouille.

Mai 2015 - Mise en place de la communication, création de visuels et réalisation de teasers vidéos par Paul (21 ans) et Camille (20 ans), avec l’accompagnement de Jean-François Pommier et Matthieu Boudeville. Finalisation de l’installation numérique “La Traversée sonore” par le Club Numérique de La Citrouille.

Juin 2015 - Conception de l’exposition “Steamworld” proposée par Florent, Valérie, Gilles, Matthieu, Jean-François, Yann, Benjamin, Camille, Paul avec le soutien du club numérique.

Juillet 2015 - Déroulement du festival du 4 au 10 Juillet

Depuis l’élaboration du projet en avril 2014 et sa réalisation en juillet 2015, le Festival Player Générations s’est transformé en Art In Progress. Si la teneur du Festival est proche de celle que nous avons décrite, nous avons néanmoins changé quelques éléments pour offrir au public des ateliers et des temps forts cohérents par rapport au propos que nous voulions défendre. Le Festival s’est porté sur les pratiques numériques et électroniques en lien avec le spectacle vivant. Du 4 au 10 Juillet, le public a donc pu découvrir et pratiquer des outils numériques et électroniques à travers des stages et des ateliers, ainsi qu’une exposition interactive “SteamWorld” ouverte à tous. Les stagiaires ont participé à l’élaboration de la soirée de clôture en réalisant l’animation musicale et visuelle, ainsi qu’une démonstration de danse.

Le festival, comprenant une exposition interactive, des ateliers d’initiations & des stages autour des pratiques numériques, ainsi que de nombreux temps forts (conférences, concerts) s’est déroulé du 04 au 10 juillet 2015 et a accueilli tout au long de la semaine un total de 511 personnes dont un très grand nombre de jeunes (âgés de 8 à 21 ans pour la majorité). Le stand CARTOPUS, mis en évidence dans l’entrée de la Citrouille, a permis de sensibiliser l’ensemble de ce public à notre projet. Une enquête contributive a également été mise en place à l’aide de questionnaires. Chaque jeune a ainsi pu s’exprimer et donner son avis sur l’aspect pratique et esthétique du site CARTOPUS.

Ce festival s'est élaboré en collaboration avec les structures jeunesse du département, nous souhaitons leur permettre de faire découvrir à leurs "jeunes" des ateliers et des stages différents de ce qu'ils leur proposent habituellement. Nous avons également travaillé en partenariat avec des professionnels qui ont partagé avec le public, leurs compétences, leurs passions et leurs savoirs faire.

Un stage avait été organisé pour que les jeunes puissent alimenter cette première version de la carte en devenant reporter sur le Festival Art In Progress et pendant l'événement Place à La Jeunesse organisé par la fédération des MJC.

Description du festival

Création d'une exposition interactive "Steamworld" présentant des outils numériques à travers plusieurs modules :

"L'escalier Piano" conçu à l'aide d'une carte Arduino et d'une Raspberry, est un piano virtuel dont les touches étaient les marches d'un escalier que l'on pouvait descendre ou monter pour créer une mélodie.

"L'échantillonneur" permettant de s'enregistrer et de rejouer sa voix permettait au public de comprendre le concept du "Sampling".

Avec "Plongée dans la 3D", le public incarnait, grâce à une Kinect, un personnage virtuel projeté sur écran, parallèlement, l'entreprise SUB OCEANA présentait l'occulus rift, un casque d'immersion dans un environnement sous-marin modélisé en 3D.

"La traversée sonore", elle, était un parcours ponctué de "PADS" que les visiteurs actionnaient avec leurs pieds et qui généraient des boucles sonores avec lesquelles ils pouvaient composer des morceaux de musiques.

Le "mur d'Auguste", clin d'œil à l'écrivain Briochin Auguste Villiers de l'Isle Adam, reprenait les codes graphiques des "murs Facebook" de façon détournée et présentait les différents événements du festival sur ce mur interactif en version papier.

"L'arche De Ralph" faisait référence à Ralph Baer, créateur du premier jeu vidéo (Pong) et offrait au public une salle d'arcade retraçant l'histoire de jeux vidéo

Animation d'une vingtaine d'ateliers et stages d'initiation aux nouvelles technologies numériques encadrés par des intervenants spécialisés et qualifiés. Ces animations ouvertes à tout public ont permis à un grand nombre de jeunes issus de l'agglomération briochine de passer de la "consommation" à la "création" numérique, le tout au sein d'un événement privilégiant une forte mixité sociale.

Ateliers (2h)	Stages (10h)
Impression 3D	Création de jeux vidéo
Peinture numérique avec l'e-Brush	Human Beat-Box
Sampling	Danse Electro-Swing
Mix Electro avec Ableton Live	MAO Electro
Conception Arduino	VJing/Mapping
Fabrication de borne arcade	DJing
Les défis robotiques	Accapella
Electro dans la poche	
Bœuf synthétique	
Circuit bending	Stage "Reportage CARTOPUS"
Initiation à Processing	Établi sur toute la semaine

Mise en place de nombreux temps forts, comprenant une inauguration, des conférences, des tournois, des rencontres et discussions autour des nouvelles pratiques numériques, des bœufs électroniques et une soirée de clôture entièrement organisée et animée par les jeunes participant aux stages du festival.

Les ateliers

De nombreux ateliers encadrés par des artistes musiciens et des professionnels de la médiation numérique furent proposés au grand public, ainsi qu'aux centres de jeunesse de l'agglomération briochine, partenaires du festival. Ces temps d'apprentissage visèrent à leur faire découvrir de façon conviviale et ludique de nouvelles pratiques numériques.

Les stages

Proposés aux jeunes des centres de jeunesse, partenaires du festival, ainsi qu'au grand public, ces stages aboutiront à de nombreuses créations qui seront présentées en live lors de la soirée de clôture. DJING - STAGE VJING - STAGE ELECTRO - STAGE GAME DESIGN - STAGE HUMAN BEATBOX - STAGE ACCAPELLE - STAGE DANSE ELECTRO-SWING - AU TOTAL, 54 personnes ont participé aux ateliers et stages, dont 51 jeunes âgés de 11 à 18 ans.

Quelques chiffres

Nombre de jeunes fréquentant le festival : Au total, 511 personnes ont été recensées sur le festival, dont plus de 80% de jeunes.

Au total, 18 structures se sont associées autour du festival (cf tableau partenaires).

Nous avons compté 51 jeunes sur les 54 participants aux ateliers et stages. Ces mêmes jeunes ont ensuite organisé et animé la soirée de clôture.

5 installations numériques interactives ont été réalisées

L'escalier-Piano, L'échantillonneur, La Traversée Sonore, La Plongée Virtuelle, La Rétro-TV

4 réalisations de peinture sur e-Brush autour du thème Steampunk, exposées pendant le festival

7 créations de jeux vidéo (comprenant graphisme, programmation & création sonore)

2 robots modélisés, puis imprimés en 3D

2 conceptions en robotique

3 créations d'instruments à partir de jouets électroniques (Circuit Bending)

Une soirée de clôture présentant :

6 compositions en musique électronique sous Ableton Live

3 sets de DJing d'¼ d'heure chacun

1 chorégraphie Electro-Swing

3 chants en Accapella

2 interprétations Human Beat-Box

3 créations en VJing/Mapping

Par conséquent, ce festival Art In Progress aura permis d'offrir un maximum de visibilité au projet CARTOPUS, d'expérimenter la carte en conditions réelles, de sensibiliser le jeune public aux nouvelles pratiques numériques et de l'inviter à contribuer et enrichir la carte à travers des stages de reportages audio/vidéo.

Festival Babel Danse 2015

Le festival Babel Danse, organisé par la MJC du Plateau se déroule chaque année pendant les vacances scolaires de Février. Une thématique accompagne chaque édition. Cette année la proposition est de découvrir l'Inde à travers une proposition avec au centre de la danse et autour de nombreuses propositions différentes pour élargir le point de vue.

Janvier 2015 - Préparation d'une installation numérique (e-brush | kinect | projection) pour la Fête des Couleurs dans le cadre de la fabrique numérique avec Léandre Chevalier de la MJC du Plateau, Quentin Dumont de l'association Breizh Tux, Jean-François Pommier de l'association La Citrouille, ainsi que Daniel (54 ans), Pierre (19 ans) et Wilfried (21 ans), stagiaire de l'école d'ingénieur ISEN de Brest.

Conception d'une projection numérique à la Citrouille, en coordination avec une compagnie de danseurs amateurs, la "Compagnie Ephémère", formée dans le cadre du Festival Babel Danse. Cette création numérique associant animation d'images, musique assistée par ordinateur, lumières et VJing (mixage de vidéos) a été réalisée par le Club Numérique de La Citrouille regroupant Marc (39 ans), Ronan (32 ans), Daïtshi (17 ans), Jacques (62 ans), Camille (20 ans) et Nolwenn (23 ans).

Février 2015 – Mise en place d'un bureau rédactionnel autour du Festival Babel Danse, visant à expérimenter la première version de CARTOPUS. Encadrement d'un stage autour du "Reportage photo et vidéo" établi sur le Festival Babel Danse. Séance de formation cadrage, réflexions autour du droit à l'image, mise en situation pour ensuite couvrir les ateliers pendant la semaine du festival et publication des photos et vidéos réalisées sur la carte. Le groupe était constitué de 7 jeunes : Quentin (15 ans), Amine (13 ans), Adriana (14 ans), Jaïdul (15 ans), Tristan (13 ans), Miguel (16 ans) et Dimitri (17 ans) et accompagné par Wilfried Pouchous, étudiant à l'ISEN, école d'ingénieur brestoise, en stage à la MJC.

Projection e-brush pendant la Fête des Couleurs. Cette installation interactive a permis aux habitants du quartier Europe de peindre numériquement la façade d'un bâtiment tout en projetant leurs silhouettes animées et colorées. De nombreux danseurs se sont associés à ce temps fort grâce à un système de "Motion Capture" établi via une Kinect. Une cinquantaine de personnes ont eu le plaisir d'assister et de participer à cette animation.

Diffusion de la création numérique "Exil Emoi" réalisée pour la Compagnie Ephémère. Au total, environ 200 personnes ont assisté à ce spectacle amateur associant chorégraphie, création musicale et projection numérique, proposé dans le cadre du festival Babel Danse.

“Le Bâtiment F”

Mai 2015 - Projection mapping-vidéo réalisé par l'équipe de La Citrouille en hommage aux habitants du quartier Waron-Point du Jour. 150 personnes ont ainsi assisté à l'habillage numérique d'un bâtiment HLM dont la destruction est prévue fin 2015. Cette projection de 45 min a retracé l'histoire de ce quartier prioritaire, le tout avec l'accompagnement d'une quinzaine de guitaristes et de l'Orchestre d'Harmonie de Saint-Brieuc, présents à chaque fenêtre du bâtiment. Ce temps fort particulièrement émouvant a favorisé le lien social entre La Citrouille et le quartier Waron-Point du Jour et ouvre de nombreuses perspectives pour la diffusion de CARTOPUS sur ce territoire.

Veillée Numérique

Novembre 2016 – Veillée numérique autour de la découverte du numérique et de ses métiers.

Cette première édition de la Veillée Numérique s'est organisée suite aux constats partagés qu'il y avait des actions mises en place autour du numérique, mais peu de coordination entre les acteurs lors d'une réunion le 21 Septembre. La faisabilité liée au court délai a été questionnée, mais la possibilité de se réunir autour d'un temps collectif répondait aux attentes des structures.

La veillée a donc été initiée lors de cette réunion avec pour objectif de faire un focus sur plusieurs dispositifs existants sur le territoire. Une thématique autour de l'emploi.

Participants :

- Les petits débrouillards
- La Citrouille
- L'AFPA
- La Maison de l'Emploi
- La MJC

Lieu / Aménagement : en extérieur devant le pôle jeunesse avec le bus des Petits Deb, un espace aménagé tables chaises vidéo projecteur. L'action n'a accueilli que très peu de participant lié à l'organisation et à la communication tardive. On peut noter la présence de deux élus municipaux : Sylvie Grondin et Nicolas Nguyen.

Les échanges ont été riches avec une première mobilisation d'un groupe de jeunes qui souhaitent participer à l'organisation de la prochaine veillée dans le cadre d'un projet de bac. Des prochaines veillées seront organisées dans une fréquence trimestrielle pour rassembler les acteurs du numérique du territoire autour de thématique.

A6 – Action n°6 – Communication : conférences/présentation/stands

7 janvier 2015 - Présentation officielle du projet en présence de M. le Préfet, M. le Vice-président du Conseil Général, M. les élus de la Ville de Saint-Brieuc ainsi que de la presse.

<http://www.letelegramme.fr/cotes-darmor/saint-brieuc/cart-opus-quand-le-virtuel-mene-au-reel-11-01-2015-10487761.php>

Mars 2015 - Rencontres et échanges avec les structures locales dans le cadre du forum "Place à la Jeunesse" établi par la Ville de Saint-Brieuc. Plusieurs enjeux ont été relevés à l'issue de ces débats, dont la réappropriation du territoire par la jeunesse et le développement de nouveaux outils de communication pour les jeunes. Notre projet CARTOPUS répondant justement à ces besoins, intéresse plusieurs acteurs briochins qui souhaitent s'y associer (Mission Locale, l'ADII, Cité des Métiers, Lycée, Collèges,...). Ainsi le projet Cart'Opus pourra être repris dans le cadre d'une politique publique de la Ville de Saint-Brieuc en faveur de la jeunesse en mobilisant tous les acteurs du territoire.

Participation à la journée Innov Deizh organisée par Richess, dont l'objet était de travailler sur la visibilité des projets d'innovation sociale à partir d'exemples concrets, pour favoriser la mise en réseau et porter un message ambitieux sur la capacité d'innovation portée par les organisations de l'économie sociale et solidaire.

Avril 2015 - Rencontre avec Yannick Merlin de la DRJSCS pour préparer un échange autour des projets retenus dans le cadre du Fond d'Expérimentation pour la Jeunesse.

Juin 2015 - Mise en place et animation d'un stand CARTOPUS pendant l'Open Bidouille Camp avec Jean-François Pommier et Camille (20 ans). Une trentaine de personnes ont participé à un atelier "REPORTER EN HERBE" ce jour-là et environ 200 personnes sont passées sur le lieu de l'événement et furent ainsi informées du projet CARTOPUS à travers la diffusion de flyers.

Elaboration d'un stand CARTOPUS pour Place à la Jeunesse et pour le festival Art In Progress avec Maxime et Camille.

Rencontre à la DRJSCS de Bretagne avec les lauréats du Fond d'Expérimentation pour la Jeunesse pour un échange autour des projets retenus dans le cadre.

Octobre 2015 - Nous avons répondu à l'invitation du préfet de région et du recteur académique pour participer activement aux Rencontres Régionales pour les Valeurs de la République. Ce temps d'échange a permis de rencontrer les différents acteurs régionaux et de leur présenter notre projet.

17 octobre 2015 : "Journée du refus mondial de la misère", les jeunes du Plateau TV se sont appropriés l'événement pour réaliser un reportage vidéo. Ce fut une magnifique occasion pour eux de passer à la pratique en menant des interviews. Enfin, un jeune groupe de rappeurs "Africa Boys" se sont également joints au projet à travers une création musicale.

26 octobre 2015 : Présentation de la carte aux partenaires locaux, en présence de Monsieur le Préfet des Côtes d'Armor. Des élus et des techniciens de la ville, de l'agglomération briochine et du Conseil Départemental étaient également présents. Ce fut ainsi l'occasion de répondre aux différentes interrogations et d'échanger des idées autour d'éventuelles améliorations et de nouvelles perspectives.

Novembre 2015 - Une rencontre avec la directrice de la Mission Locale de Saint-Brieuc, accompagnée de la conseillère qui intervient sur les quartiers, a été organisée à la MJC du Plateau dans le but de réfléchir à l'implication de jeunes suivis par la Mission Locale. La thématique de l'emploi a ainsi été soulevée. C'est pourquoi nous avons prévu dans les prochaines améliorations de la carte d'ajouter un onglet dédié à cette thématique.

Une participation à la Fête de la science (à la Cité des Sciences de Ploufragan et au Médiacentre de Châtelaudren) a permis de communiquer et de présenter les aspects techniques de l'outil Cart'Opus. Plusieurs classes de scolaires ont ainsi découvert cette nouvelle plateforme.

Mars à Mai 2016 - Présentation du projet Cart'Opus dans le cadre du Conseil de Développement du Pays de Saint-Brieuc, qui a depuis ouvert une commission autour des usages du numérique à laquelle nous participons.

Avril 2016 - Les rencontres autour de la thématique de la cohésion sociale ont également permis de sensibiliser les usagers du centre social du Point du Jour à l'émergence de la nouvelle carte.

Diffusion de Supports de communication

Enfin, outre la mise en place de stands (équipés d'un écran LCD, ordinateur portable et connexion Internet), nous avons également diffusé plusieurs centaines de flyers imprimés à La Citrouille et à la MJC du Plateau pendant les différentes rencontres avec le public (OpenBidouilleCamp, Innovdeiz, Art In Progress, Place aux Jeunes...).

Septembre 2015 - Réalisation, impression et diffusion de supports de communication. Plus de 30 000 plaquettes (Saint-Brieuc Numérique, La Citrouille, la MJC du Plateau) ont permis de mettre en avant le projet Cart'Opus et de présenter les temps d'accueil mis en place à cet effet (chaque mercredi, les stages durant les vacances scolaires, ...). En parallèle, le projet a été présenté lors du forum des associations et des rentrées universitaires (IUT, Campus Mazier, ...).

B. Partenariats

1. Partenaires opérationnels

Nom de la structure partenaire	Type de structure partenaire	Rôle dans l'expérimentation
La Citrouille	Association	Partenaire principal
Mission locale	Institution	Suivi des jeunes (stagiaires, services civiques)
Université Rennes II	Institution	Partenaires associés pour les Web TV
Itinérances	Association	Projet Vidéo journalisme
L'Odyssée	Association	Partenaires associés pour le Café Nomade
Centre Social du Plateau	Institution CAF	
Régie de Quartier	Entreprise insertion sociale	
Unvsti	Association	
Ville de Saint-Brieuc	Institution	Partenaire pour le Café nomade, Pass'Ado
Bullier	Entreprise	Stages de peinture numérique – e-brush
Loisirs Pluriels	Association	
Collège Racine	Institution	
Sub Oceana	Entreprise	Festival Art'In Progress
Conservatoire de Lamballe		
Conservatoire de Saint-Brieuc		
Médiacentre de Châtelaudren		
Arcade's Craft		
3HitCombo		
Festi-Laser		
Ajax Tow		
Structure de jeunesse de Morlaix		
Structure de jeunesse de Saint-Brieuc		
Structure de jeunesse de Guingamp		
Structure de jeunesse d'Yffiniac		
Structure de jeunesse de Ploufragan		
Structure de jeunesse de Plédran		
Structure de jeunesse de Trégueux		
Les petits débrouillards	Association	Veillée numérique
L'AFPA	Entreprise	
La Maison de l'Emploi	Institution	

2. Partenaires financiers

Financements	Part de ces financements dans le budget total de l'expérimentation (hors évaluation) en %
Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse	39,8 %
Cofinancements extérieurs à la structure	60,2 %
Autofinancement	0

C. Pilotage de l'expérimentation

Au départ de l'expérimentation, le comité de pilotage prévu devait rassembler :

Le directeur de la MJC du Plateau, la directrice de La Citrouille, un représentant de l'Université, les Présidents et/ou directeurs des structures partenaires, un élu de la Ville de Saint Briec, un élu de l'agglomération, un élu du Conseil Général, un représentant de la Mission Locale.

Aucun Comité de Pilotage n'a pu être programmé pendant tout le temps de cette expérimentation. Comme nous l'avons précisé et transmis aux représentants du FEJ à travers un courrier officiel du nouveau président de la MJC datant d'octobre 2016, la structure à traverser une période de troubles ayant entraîné des difficultés d'organisation menant jusqu'au licenciement du directeur.

Un pilotage technique s'est effectué tout au long de l'expérimentation et des contacts fructueux ont été établis avec nombre de partenaires qui ont permis de mener à bien les actions.

Un premier Comité de pilotage s'est réuni le 12 janvier 2017 avec des représentants de l'agglomération, de la préfecture et des structures du quartier.

Un bilan a été présenté avec une discussion autour des perspectives. Une feuille de route est établie jusqu'à la prochaine réunion du comité programmée en Juin.

D. Difficultés rencontrées

Une coordination défectueuse entre les responsables des deux structures principales a été la cause de difficultés, les techniciens ont pallié et se sont autoorganisés.

Nous nous sommes inquiétés d'un retard vis à vis du développement technique. Les animateurs étant sollicités par la mobilisation, le transfert de compétences, la communication, la recherche de partenariats et la coordination du projet, ont peiné à se dégager suffisamment de temps pour terminer le développement technique nécessaire à la finalisation d'une version pleinement aboutie.

Le développement de la carte s'est avéré être long et fastidieux. Il est parfois difficile de former des débutants au code et de les mettre à contribution directement dans un projet déjà avancé. C'est pourquoi par la suite, nous avons fait le choix de dissocier les temps de formation et les temps de développement technique.

III. Enseignements généraux de l'expérimentation

A. Modélisation du dispositif expérimenté

Il serait plus judicieux de parler d'« expérimentations » au pluriel car la difficulté de coordonner l'ensemble de par les difficultés rencontrées, a abouti à un puzzle d'actions avec des morceaux qui ont avancé à des vitesses différentes avec des états de réalisation différents eux aussi. Les morceaux du puzzle sont réalisés ou en partie.

La mise en place à posteriori d'un comité de pilotage et la feuille de route qui en est sorti donne une direction qui devrait permettre d'associer entre elles les différentes pièces.

A ce stade, déterminer une modélisation n'est pas possible.

B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif

1. *Public visé*

Le public visé a répondu présent sur toutes les sollicitations éparses dans un engagement allant de ponctuel à un vrai engagement sur du long terme.

Nous avons en priorité ciblé les partenaires et les publics qui côtoient nos structures pour ainsi répondre à une sorte d'effet d'attraction du numérique dans nos propositions.

Nous avons pu noter quant au lien avec le numérique, les différences entre les approches, les connaissances, les besoins et les usages de chacun.

Pour pouvoir mieux cibler nos actions à l'avenir en direction des différents publics, il est important que nous puissions avoir un outillage, un dispositif recensant les usages et les besoins pour permettre à chacun après doit pouvoir s'investir à son niveau et pouvoir partager ses connaissances.

2. *Actions menées dans le cadre du dispositif*

Pour reprendre les constats précédents, pour ne pas s'éparpiller sur des actions trop distantes les unes des autres, la nécessité d'un fil conducteur comme la carte numérique dans le cadre de notre projet facilite l'intégration de tous dans un faire ensemble, dans un partage, dans une vision commune. Ce qui amène une complémentarité dans les propositions.

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

Comme énoncés dans les difficultés précédentes, la coordination s'est surtout effectuée au niveau des techniciens et la coordination à un niveau supérieur autour du numérique n'existe quasiment pas sur le territoire des Côtes d'Armor. Un projet comme celui-ci peut être structurant dans ce sens où il amène dans un travail collaboratif avec de multiples propositions touchant un public multiple. Dans le cadre des actions menées, dans les échanges lors des temps de réflexions partagées auxquels nous avons pu participer, nous avons pu vérifier l'attente en termes de possibilités pour emmener les publics sur les

thématiques du numérique qui devient incontournable. Le besoin de coordination des acteurs autour du numérique est une question récurrente et il est assez fréquent d'apprendre que les constats sont partagés, que des liens auraient pu être établis et ne le sont pas par défaut d'information.

4. Impacts sur la structure

La MJC a porté cette expérimentation conjointement à une période de trouble interne liée à la gouvernance. Ce qui n'a pas facilité la dynamique du faire ensemble dans la structure. Malgré tout, les actions ont été bien menées et les répercussions ont été positives pour les participants et reconnues par les partenaires.

Les multiples actions menées dans le cadre de l'expérimentation CartOpus, sont le point de départ d'un état des lieux sur la question du numérique sur le territoire à l'échelle du quartier et au-delà. Le technicien porteur du projet en interne a démarré une formation DEJEPS animation et coordination de réseau sur le territoire pour permettre ce développement. A l'heure d'aujourd'hui, la question du numérique qui accompagne la MJC du Plateau depuis son émergence est donc retravaillée en interne, ce qui laisse à penser avec le vent nouveau qui souffle sur la structure que le terrain pourrait être propice pour pérenniser une grande partie de l'ensemble de l'expérimentation en l'ancrant tout d'abord en interne et sur le territoire proche où une dynamique de coopération intéressante est en cours avec une cogestion d'une Fabrique d'Initiatives Citoyennes.

Conclusion

Globalement, nous sommes tout de même proches des objectifs fixés au démarrage de l'action. Les actions menées ont permis de mettre en lumière des besoins, des usages, des envies.

Le format « appel à projet » mobilise un instant des moyens pour des actions. Un coup de pouce ponctuel où il n'est pas simple de se projeter au-delà de la courte durée déterminée. L'effet de levier reste à prouver car les structures sont elles aussi potentiellement à durée déterminée, ce qui rend très difficile de construire un travail de fond sur des indicateurs qui ne peuvent pas forcément être retravaillés faute de moyens durables, en témoigne le partenaire principal du projet qui est en difficulté pour mobiliser des moyens pour la suite. Une conséquence simple, le seul festival briochin autour du numérique n'est pas reconduit.

Ce type d'appel à projet donne à l'état des moyens de se construire des indicateurs généraux, mais pour un territoire comme le nôtre où il n'existe encore aucune coordination autour du numérique, les moyens généraux n'étant pas abondant, quasiment seuls les appels à projets dotent les structures pour répondre aux besoins et il n'est pas simple de pouvoir s'assurer une construction propice à partir de ces indicateurs locaux, ce qui est pourtant du point de vue local la réponse la plus appropriée à des besoins locaux. L'expérimentation c'est le début, les moyens étaient là grâce à l'appel à projet, la pérennisation, c'est la suite pour le long terme ...

Annexes obligatoires

Tableau 1 sur les publics

RESTITUTION AU PORTEUR DE PROJET
Annexe 1 - Public visé par l'expérimentation
Nombre et caractéristiques des bénéficiaires et territoire d'intervention

Numéro du projet	APEP_99_EXP	Nom de la structure porteuse de projet	MJC du Plateau		
				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	137	49	186		
Adultes	28	10	38		
Nombre total de bénéficiaires	165	59	224		

		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	22	
10-16 ans	86	
16-18 ans	31	
18-25 ans	47	
Autres : (préciser)		
Autres : (préciser)		
Situation		
Elèves en pré-élémentaire		
Elèves en élémentaire	22	
Collégiens	85	
Lycéens en LEGT	22	
Lycéens en lycée professionnel	17	
Jeunes apprentis en CFA	2	
Étudiants du supérieur	19	
Demandeurs d'emploi	12	
Actifs occupés	4	
Autres : jeune descolarisé	2	
Autres : demandeur d'asile	1	
Niveau de formation		
Infra V	112	
Niveau V	36	
Niveau IV	30	
Niveau III	7	
Niveau II	1	
Niveau I		
Sexe		
Filles	99	
Garçons	87	
2. Adultes		
Qualité		
Parents		
Enseignants		
Conseillers d'orientation-psychologues		
Conseillers principaux d'éducation		
Conseillers d'insertion professionnelle	2	
Animateurs	16	
Éducateurs spécialisés	6	
Autres : (bénévoles)	14	
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
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		
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)		Communale
Départementale (un ou plusieurs départements dans une même région)		
Régionale (une seule région)		
Inter-régionale (2 et 3 régions)		
Nationale (plus de 3 régions) ?		
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, la totalité de mon territoire
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		

Tableau 2 sur les actions

Restitution finale du porteur de projet							
Annexe 2 - Calendrier de déroulement de l'expérimentation - Actions mises en œuvre							
Numéro du projet	APEP_99_EXP	Description synthétique de chaque action	Durée en mois	Ressources humaines mobilisées		Ressources matérielles mobilisées	
				Effectifs	ETP	Type de personnel concerné (qualifications)	Achats
1. Préparation du projet							
2. Mise en œuvre du projet		<i>1er janvier 2015 au 31 Décembre 2016</i>				cf tableau des professionnels ci dessous	La totalité des achats a permis d'apporter un équipement matériel et support pédagogique utilisé transversalement dans les deux espaces numériques (Citrouille & MJC)
Action n°1	Création de Cart'opus : un réseau social virtuel basé sur une carte interactive	24	4				
Action n°2	L'émergence de nouveaux lieux : un café social 2.0, une école d'arts numériques et Plateau TV	24	3				
Action n°3	Ateliers hebdomadaires	24	4				
Action n°4	Stages / ateliers ponctuels	24	3				
Action n°5	Événementiel - Art In Progress - Babel Danse...	2	15				
Action n°6	Communication : conférences / présentation / stands	24	2				
3. Achèvement du projet							

Tableau des professionnels	MJC du Plateau	La Citrouille
Professionnels	Loïc Le Nel (directeur)	Marilyse Le Gac (directrice)
	Marina Kerambrun (coordinatrice jeunesse)	Elisabeth Joncour (adjointe direction)
	Bruno Ben Salem (coordinateur culture)	Gilles Del Frate (coordinateur culture)
	Léandre Chevalier (animateur multimédia)	Matthieu Boudeville (responsable communication)
	Mickaël Gouré (animateur vidéo)	Jean-François Pommier (mediateur multimédia)
	Pierre-Yves Tramcourt (animateur vidéo)	
	Elie Mahé (animateur Jeunesse)	
Jeunes volontaires en service civique	Maxime Lyon	Camille Unvoas
	Kevin Loncle	Paul Bazin
		Lise Frogier
Stagiaires	Anthony Vitre	Yann Le Guernevais
	Alex Besnoit	
	Maria Le Guern	
	Wilfried Pouchous	
	Maxime Lyon	
	Guillaume Fontana	

Tableau 3 sur les outils

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

<i>APEP_99_EXP</i>			
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)
Outil d'organisation du travail partagé google drive et agenda	Tous les professionnels et participants impliqués	électronique	oui
Site internet	Tout public	électronique	oui
Réseaux sociaux	Tout public	électronique	oui
Plaquette / Flyers	Tout public	papier	oui



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