Annexe III au compte rendu financier de l'action

 **Bilan QUALITATIF**

**Rappel** Des éléments de diagnostic (besoins, constats …) à l’origine de votre action

- Un usage important des outils numériques

100 % des 12 – 17 ans sont internautes (CREDOC 2013) !! Cette statistique démontre l'omniprésence des outils numériques dans la vie quotidienne des jeunes. Les usages sont multiples et variés : communiquer, jouer, s'informer, regarder des vidéos ou encore écouter de la musique. Les postures des jeunes vont du simple consommateur à producteurs de contenus (vidéos, audios, écrits, photos ou tout à la fois ce qu'on appelle le transmedia). Chaque jeune développe son propre rapport aux outils numériques qu'il convient de repérer, alimenter, nourrir.

- Des usages différents et porteurs de sens

Tous les jeunes ont des rapports différents aux outils numériques et médiatiques que ce soit en terme de temps passé, de postures (consommateur, consommateur-critique, producteurs), d'outils utilisés. Ainsi se sont des cultures numériques qui se construisent et se recomposent dans un temps très restreint.

Ceci vient questionner tous les éléments de la vie des jeunes. Tout d'abord le rapport des jeunes au monde extérieur : comment on se représente le monde ? Quels modes de relations sociales ? Ces outils viennent aussi dire des choses sur ce que sont les jeunes : Quelles identités sont incarnées (un moi commercial, un moi affectifs pour exemples)  ? Qu'est ce que les jeunes disent d'eux sur l'espace numérique ? Les jeunes sont ainsi acteurs de leur image.

- Des usages circonscrits

Beaucoup de jeunes utilisent les outils numériques de manière très restreintes. Ce sont surtout quelques sites internet qui sont utilisés (Youtube, Google, Facebook) avec des connaissances très techniques mais peu critiques. De la même manière les outils numériques ont un potentiel énorme de création et de valorisation de nouvelles pratiques qui sont peu utilisées par les jeunes.

Le rôle des médiateurs numériques est donc double : apporter une culture numérique critique qui permette la compréhension des enjeux des outils numériques et accompagner ces pratiques numériques pour que les jeunes soient acteurs de l'espace numérique et qu'ils deviennent des citoyens 2.0.

- Une dynamique autour des jeux vidéo

Les jeunes du quartier utilisent la salle informatique pour jouer. Il s'agit du jeu Minedraft qui est beaucoup utilisé. En 2015, nous avons installé un serveur Minecraft pour que les jeunes aient leurs propres cartes (map) pour y construire ce qu'ils souhaitent.

**Objectifs :**

1) Permettre aux jeunes de développer leur créativité à travers les jeux vidéo

2) Valoriser cette créativité en leur proposant de reconstruire leur quartier en jeux vidéo

3) Sensibiliser les jeunes aux règles dans un espace public numérique

**Les objectifs ont-ils été atteints?**

Les jeunes ont créé une première zone du quartier en jeux vidéos. Celle-ci correspond à la zone autour du centre Jacques Tati (le premier défi proposé étant la construction du centre Jacques Tati). Petit à petit les rues Eugénie Mansion, Henri Hamelin, la place Dauversière, la rue Boisramé ont été construit soit lors des ateliers à Tati soit chez eux. Pour réaliser nous avons pris des photos du quartier, nous avons utilisé aussi Earth pour avoir des plans. Pour prendre des décisions, nous faisions des points réguliers pour revenir sur les constructions faîtes et celle à faire. Ces réunions servaient aux jeunes à se répartir les constructions. C’est donc à travers une dynamique collective que nous avons avancé sur ce projet.

Les jeunes ont souhaité avoir des retours des habitants rapidement. Dans ce cadre, nous l’avons valorisé auprès de 3 publics :

* Les habitants du quartier (Faîtes l’Hiver 2015)
* Les jeunes d’autres quartiers (Jidéogames 1 avril 2016)
* La maison du projet (février 2016)

Les premiers retours étaient positifs sur la possibilité de refaire son quartier comme on a envie. Ceci a poussé les jeunes, avec mon soutien, à proposer cet outil à la maison des projets. Nous l’avons fait devant le directeur du pôle territorial Belle-Beille et l’urbaniste en charge de la rénovation du quartier. Les retours ont été positifs. En revanche les changements de direction de la Maison du Projet a freiné sa valorisation dans la mesure ou les référents changeaient. Une rencontre aura lieu prochainement pour envisager un stand « Minecraft » dans la maison du projet.

**Public**

Rappel des public(s) cible(s) à l’origine de l’action :

Quelle est l’origine géographique du public bénéficiaire (quartiers CUCS et hors CUCS)

*Si significatifs expliquez les écarts entre public(s) cible(s) et public(s) bénéficiaire(s)*

Au total, 17 jeunes ont participé à la réalisation de cette carte virtuelle du quartier. 15 jeunes faisaient partis du territoire CUCS.

**Mise en œuvre**

Le projet s’est construit autour de plusieurs étapes :

* Des ateliers de construction du quartier
* Des réunions pour faire le point sur l’avancée du projet
* Trois temps de valorisation du projet auprès de publics différents

**Quels ont été les date(s) et lieu(x) de réalisation de votre action ?**

**Quelles sont les autres informations qui vous semblent importantes à signaler dans la réalisation de l’action (points forts, difficultés rencontrées …)**

Le projet s’est réalisé de septembre 2015 à aujourd’hui. Les ateliers ont eut lieu au centre Jacques Tati (même si les jeunes continuaient chez eux ce qui démontre la porosité des espaces publics numériques/physiques).

**Difficultés**

L’envie des jeunes de valoriser leur réalisation dans la Maison du Projet n’est toujours pas mise en place. Celle-ci a provoqué de l’attente et de la démobilisation sur le projet car un des objectifs n’est à ce jour toujours pas atteint.

La difficulté de se mettre d’accord entre eux sur les constructions. Il s’agit d’un véritable outil pour prendre des décisions, négocier, partager des paroles ce qui est un véritable apprentissage pour les jeunes qui sont peu formés à la dynamique de groupe et de réunion.

**Points forts**

Les jeunes étaient nombreux et étaient motivés pour ce projet. Ils ont une véritable aisance technique avec notamment un jeune qui s’occupait d’administrer le serveur Minecraft (installation de plugin, gestion des joueurs etc.).

Malgré l’absence de retours concernant la Maison des Projets, les jeunes ont su rebondir en organisant un « Gaming day » pour les familles du quartier et ainsi se mobiliser autour d’une action fédératrice.

**Suivi / Évaluation**

Quels sont les résultats au regard des indicateurs et des méthodes d’évaluation prévus pour l’action ?

**Perspectives** Quelles sont les perspectives de l’action ?

Nous restons sur la perspective de proposer des temps d’animation avec les habitants sur la restructuration de la place Dauversière. Pour cela, une nouvelle prise de contact a eut lieu avec la maison du projet pour faire des ateliers.

La dynamique « jeux vidéos » s’étend désormais avec les Gaming Day qui sont proposés aux familles. L’idée est d’associer davantage les jeunes dans cette dynamique et qu’ils montrent que leur culture du jeu vidéo est intéressante pour les habitants.

 Annexe IV au compte rendu financier de l'action

 **Indicateurs de résultats**

**Nombre de jeunes concernés par le dispositif:**

Nombre de filles: 1

Nombre de garçons: 16

**Concernant les tranches d'âges:**

Nombre de jeunes de – 13 ans :  **4**

Nombre de jeunes âgés de (13-15 ans): 13

Nombre de jeunes âgés de (16-18 ans):

Nombre de jeunes âgés de plus de 18 ans:

**Concernant la mixité géographique:**

Nombre de jeunes issus des quartiers prioritaires : 15

Nombre de jeunes non issus des quartiers prioritaires : 2

**Concernant la mixité au sein de la structure :**

Nombre de jeunes non connus au démarrage de la programmation VVV de l’année :

Jeunes non connus s’inscrivant peu à peu dans l’animation de la structure de la manière suivante :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Prise de **contact** avec le jeune | Participation du jeune à une activité **sans** inscription | Participation du jeune à une activité **avec** inscription | Investissement du jeune dans une **démarche** d’élaboration de projet |
| **17** | **17** | **17** | **10** |

**Concernant la part éducative de l'offre d'animation:**

Relater des exemples de cheminements de jeunes qui sont passés d'une phase de « prise de contact » à celle de « participation du jeune à une activité sans inscription » ou encore « participation du jeune à une activité avec inscription » ou alors à celle d'investissement du jeune dans une démarche d'élaboration de projet »:

Un jeune s’est montré très moteur dans ce projet. Celui-ci est en difficulté scolaire mais a des compétences informatiques importantes. Il a notamment créé le serveur de jeux, administrer ce serveur en prenant en compte les besoins des jeunes. Il a su aussi réguler de nouveaux joueurs, installer des plugins pour annoncer les règles quand on se connecte au jeu. Il a su être un relais de projet auprès des autres jeunes. Sa place au sein du groupe s’est retrouvée renforcée grâce à ses compétences techniques. Aujourd’hui ce jeune est parti du quartier mais il a formé deux autres jeunes pour le remplacer même si il continue de les assister à distance.