



RENOUVELER LES MODES D'ACCOMPAGNEMENT ÉDUCATIF
PAR LE NUMÉRIQUE

FORMATION RECHERCHE-ACTION

Synthèse finale version finale

Rédaction : Malvina Balmes
dans le cadre de sa mission d'observation et d'accompagnement pour CoopAxis

Ce projet a reçu le soutien financier de la DDCS-JS 37 et de la CAF Touraine
L'intégralité du projet et ses suites (à construire) sont documentés sur le wiki
Savoirs Communs (<http://savoirscommuns.comptoir.net>)

Cette œuvre est mise à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/fr/> ou écrivez à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Remerciements

Remerciements chaleureux à Marie Manardo pour son coup de main précieux dans la transcription et le traitement des entretiens. Le temps est une denrée précieuse et l'amitié solidaire aussi ;-).

Je remercie également Olivier Lacaze et Ludovic Crespeau, stagiaires de la formation "Découvertes des métiers du numérique" et accueillis au sein d'Artefacts en novembre 2015, pour leur implication dans la réalisation de l'état des lieux des présences sur internet des structures jeunesse.

Malvina Balmes

Inspirations

"A force de reporter l'essentiel au nom de l'urgent, on finit par oublier l'urgence de l'essentiel".

Edgar Morin

"Quand on aborde le numérique, et son impact sur les composants de la société, sur les espoirs et les projets communs qui s'y inscrivent, on a toujours tendance à assumer la rupture, à voir le monde uniquement dans le miroir de son écran. Or, le numérique se situe dans un mouvement plus général de lutte entre l'émancipation et la domination. Il y a des lames de fond qui continuent de déferler, qui ont pris leur source dans les luttes et les utopies du passé, mais qui se renouvellent et se régénèrent au sein des réseaux numériques : partage, transmission, éducation, découverte, relations..."

Hervé Le Crosnier

SOMMAIRE

Introduction.....	4
Historique du projet.....	4
Une recherche formation-action pour quoi faire ?.....	7
Les jeunes & le numérique.....	11
Balayer quelques idées fausses.....	11
L'accompagnement des professionnels.....	12
Enquête dans 4 quartiers prioritaires de la politique de la Ville : Sanitas, Europe, Rabière et Rabaterie.	13
Méthode d'enquête.....	13
Première synthèse à partir des données recueillies entre mai 2015 et février 2016.....	16
Sentiments et représentations vis-à-vis du numérique.....	17
Observations sur les usages des jeunes.....	17
Formation des professionnels.....	19
Usages et outils professionnels.....	19
Exemples d'actions mises en place.....	20
Des exemples qui renouvellent les représentations et les pratiques professionnelles en Région Centre Val de Loire.....	22
Promeneurs du net du Cher (CAF du Cher et ACEP Bourges – Cher).....	22
Atelier co-animé multimédia (ASCA – Saint-Jean de Braye).....	23
Groupe de travail analytique jeux vidéo & mondes numériques (Centre Oreste – Tours).....	23
Renouveler les pratiques d'éducation populaire et de l'accompagnement éducatif par le numérique...	26
Faire réseau entre professionnels pour approfondir la formation et mutualiser les ressources	26
Déploiement du dispositif “Promeneurs du Net” à l'échelle du département.....	26
Poursuivre la démarche de production collective de ressources et le partage des expériences et des projets.....	26
Renforcer la démarche d'observation et d'analyse des pratiques.....	27
Développer les espaces ressources et la formation des professionnels en lien avec les espaces de médiation numérique.....	27
Poursuivre la sensibilisation auprès des techniciens et des élus de la politique de la Ville.....	28
Annexes.....	29
Annexe 1 : Liste des entretiens.....	29
Annexe 2 : Grille d'entretiens.....	31
Annexe 3 : Programme des journées de formation action.....	32
Annexe 4 : Liste des équipes participantes aux journées de formation-action.....	33
Annexe 5 : Présences des structures jeunesse sur internet (synthèse février 2016).....	34

INTRODUCTION

Si la présence des jeunes sur le net apparaît aujourd'hui comme un mode privilégié de communication et de formation de l'identité des adolescents, les modalités de connaissance de la diversité des usages et les manières d'accompagner ces usages semblent problématiques pour un certain nombre de parents et de professionnels. Certains se disent même totalement démunis. Selon une autre perspective, certains professionnels de la jeunesse, font eux-mêmes partie de cette génération des *digital natives* qui a grandi dans des pratiques numériques "implicites" grâce auxquelles ils ont pu créer des ressources et construire des savoir-faire. Cependant, il ne leur est pas encore vraiment possible de mettre à profit ces savoirs dans le cadre de leurs pratiques professionnelles, car ce cadre n'y est pas propice.

Il nous paraît urgent de prendre ces situations à bras le corps pour :

- d'une part, mieux appréhender les potentiels du numérique en termes de levier pour la mobilisation et la participation des jeunes citoyens à la vie de la cité mais aussi pour qu'ils développent des compétences par des biais ludiques et créatifs ;
- d'autre part, pour mieux saisir les risques qu'il comporte (de l'hyper-consommation aux modes d'embrigadement qu'il génère en passant par les phénomènes d'hypersexualisation...) afin que nous soyons en capacité, collectivement, d'assurer une véritable responsabilité éducative.

Considérer les usages du numérique par les jeunes comme une priorité en matière d'éducation, devrait aussi permettre de travailler sur le décalage culturel qui se creuse entre les générations. Les changements dans les modalités d'accès à l'information sont considérables et remettent en question la légitimité même de l'institution éducative. Les processus de construction de la citoyenneté, notamment à travers les valeurs qui traditionnellement étaient transmises par l'institution scolaire et les institutions culturelles, sont aujourd'hui remises en question sans pour autant que les jeunes trouvent les ressources nécessaires pour se former sur le plan critique¹. De ce fait, la multitude d'informations et de connaissances accessibles par le biais d'internet alimente également un phénomène de désinformation généralisé extrêmement problématique. Les solutions ne vont pas de soi et il est important que nous fassions preuve d'imagination, collectivement.

HISTORIQUE DU PROJET

Le projet de recherche formation action dont il est question dans cette synthèse fait suite à d'autres travaux dans lesquels se sont engagés Artefacts et Coopaxis en partenariat avec

1 « Mutation des pratiques culturelles à l'heure du numérique », Jeunesses – Études et synthèses, n°21, septembre 2014

d'autres membres du PTCE² ou des partenaires, depuis 2013, dans le contexte spécifique des quartiers prioritaires de la politique de la Ville :

- un premier accompagnement collectif du DLA 37, “Participer, coopérer, valoriser – Maîtrise de l'outil numérique”, précédé d'une enquête par questionnaire, a permis de poser un premier regard sur l'équipement et les usages numériques des associations financées dans le cadre du contrat urbain de cohésion sociale, en 2013³ ;
- un recueil d'initiatives en Région Centre Val de Loire, dans le cadre du projet mené par Villes au Carré en 2015, “Les usages numériques - Un atout d'égalité pour les quartiers”, a permis d'amorcer le repérage et la connaissance des actions mises en place sur le territoire régional dans les domaines de l'éducation et de la culture, de la citoyenneté et de l'accès aux droits, de l'insertion, de l'emploi et du développement économique⁴.

Les principaux résultats de ces travaux sont accessibles sur le wiki Savoirs Communs, outil dédié au partage des projets, des ressources, des connaissances et des idées pour les acteurs de l'ESS de l'Indre-et-Loire (<http://savoirscommuns.comptoir.net>⁵).

Ces premiers travaux sont, en quelque sorte, la base et une des matières premières d'un observatoire des usages collaboratifs et numériques que CoopAxis travaille à mettre en place. Si l'idée de départ se fondait sur la volonté de mettre en oeuvre les conditions d'une observation et d'une veille partagées sur le territoire, les conditions matérielles qui devraient permettre l'implication des partenaires de terrain font encore défaut. Mais chaque projet, chaque regard porté collectivement sur la réalité de nos pratiques et de nos représentations sont des pierres dans la matérialisation de cette ambition⁶.

2 CoopAxis est un PTCE (Pôle Territorial de Coopération Economique) en émergence (voir la définition sur le site du Labo de l'ESS : <http://www.lelabo-ess.org/+-PTCE-+.html>). La finalité de CoopAxis est de relier les initiatives numériques locales mettant l'humain au cœur de la société. Il a vocation à accompagner l'émergence d'idées et les porteurs de projets sur le territoire de l'agglomération tourangelle, notamment dans les quartiers prioritaires de la politique de la Ville, mais plus largement aussi dans le département de l'Indre-et-Loire. Voir les différents domaines et les principaux axes d'actions sur le blog : <http://blog.coopaxis.fr/a-propos/>.

3 Cet accompagnement a été piloté par le DLA37 et co-conçu avec les membres de la commission emploi du CUCS. Voir la page dédiée sur le wiki SavoirsCommuns et l'étude : http://savoirscommuns.comptoir.net/participer_cooperer_valoriser_-_maitrise_de_l_outil_numerique et http://savoirscommuns.comptoir.net/_media/id37_-_dla_pcv_201312_-_etude_diagnostique.pdf

4 Ce projet a été réalisé dans le cadre du CPER État - Région Centre, avec l'appui d'experts des usages numériques, notamment Jacques Houdremont qui a accompagné Villes au Carré sur le projet global et l'organisation de la rencontre du 5 juin 2015 à Blois. CoopAxis était membre du comité de suivi et a contribué à la définition de la méthode d'enquête, au recueil des initiatives et à la création de la carte des initiatives. Artefacts a participé à la rédaction du rapport final. Voir le site dédié et le rapport : <http://villesaucarre.fr/numeriqueetquartiers/> et http://cosoter-ressources.info/opac/doc_num_data.php?explnum_id=3803

5 Adresse de la page : http://savoirscommuns.comptoir.net/etudes_locales_usages_numeriques

Parallèlement, dans le champ spécifique des actions jeunesse, des rencontres, depuis le début de l'année 2014, entre les acteurs jeunesse du Sanitas et des coopérateurs d'Artefacts ont abouti, avec le soutien de la DDCS-JS 37, à la rédaction en avril 2014, d'une proposition dans le cadre de l'appel à projet "Education populaire par et pour les jeunes : pratiques numériques, médias de jeunes, lieux innovants"⁷.

Si l'appel à projets n'a pas été remporté, la dynamique était lancée et pouvait désormais s'appuyer sur une volonté solide de coopération entre les acteurs du quartier⁸. Plusieurs actions ont ainsi pu voir le jour depuis :

- visite et reportage sur la pépinière et le Funlab⁹ par des adolescentes fréquentant le centre social Pluriel(le)s, en avril 2014 ;
- "bidouilles numériques" à l'ALSH Pasteur de Courteline, en avril 2014, menées par un membre du Funlab en association avec les "agitateurs" CoopAxis (Cyrille Giquello et Malvina Balmes) ;
- rencontre entre arts visuels et agitateurs numériques à la Galerie Neuve, par Artefacts, en décembre 2014, avec, entre autres, des ateliers autour du Sanikart pour des enfants de l'ALSH Pasteur et des jeunes inscrits au centre social Pluriel(le)s ;
- visite au Funlab par un groupe d'enfants fréquentant l'ALSH Pasteur, en février 2015 ;
- projet Opération Sanikart, porté par Artefacts, en association avec l'ALSH Pasteur de Courteline, le Centre social Pluriel(le)s et l'équipe de prévention spécialisée du Sanitas (CD37)¹⁰.

6 Voir la présentation du projet initial, qui date de 2014, sur le wiki SavoirsCommuns : http://savoircommuns.comptoir.net/d_observatoire_partage_ou_participatif_des_usages_collaboratifs_et_numeriques_au_service_de_l_emploi_de_l_education_et_de_la_citoyennete_sur_le_territoire. Cette première version a été conçue par des coopérateurs d'Artefacts et des membres du Cré-Sol, en collaboration avec Mickaël Clément de Résoudre et Rachel Pacey, alors qu'elle était déléguée du Préfet de Joué-lès-Tours et de La Riche. Une partie du projet s'est en partie concrétisée par la voie du wiki SavoirsCommuns, sorte de bibliothèque numérique au service des acteurs de l'ESS dans le département de l'Indre-et-Loire, animée par des membres du PTCE CoopAxis (Artefacts, Cré-Sol, Mwébius Project, ID37, Innovatice, Résoudre).

7 <http://www.experimentation.jeunes.gouv.fr/1222-education-populaire-pour-et-par-les-jeunes-pratiques-numeriques-lieux-innovants-et-medias-de-jeunes-apep.html>

8 Cette "volonté" s'est vue renforcée par le fait que ces acteurs, avec d'autres (notamment le BIJ 37, la Mission locale de Touraine, le service de la cohésion sociale de la Ville de Tours...), se rencontrent régulièrement lors de réunions mensuelles des réseaux du PST (projet social de territoire) du Sanitas.

9 Le Funlab est le fablab de Tours, il est membre de CoopAxis : <http://funlab.fr/>.

10 L'ensemble de ces projets sont présentés sur le blog Sanilabo, conçu comme un espace de valorisation des actions créatives menées par Artefacts et ses partenaires du quartier (Pih Poh notamment) : <http://www.sanilabo.org/>. Certaines de ces actions sont également présentes sur le blog de CoopAxis : <http://blog.coopaxis.fr/> et documentées sur le wiki Savoirs Communs : <http://savoircommuns.comptoir.net/actions>

Dans le courant du premier trimestre 2015, de nouveaux temps de travail avec Katia Blondeau de la DDCS-JS 37, ainsi qu'avec Emilie Soeur de la CAF Touraine, ont permis de définir le cadre d'un projet de recherche formation action dont la finalité principale serait d'élargir la vision que les professionnels de la jeunesse se font du numérique et des usages possibles qu'ils peuvent en faire dans le cadre des actions qu'ils mettent en place avec et pour les jeunes. Pour ce faire, une enquête auprès des structures accueillant ou accompagnant un public jeune devait servir de point de départ à la construction de 3 journées de rencontre et de formation action en direction des professionnels de ces structures.

CoopAxis, par la mise à disposition de ressource humaine, s'est engagé dans la réalisation de l'enquête auprès des structures et de la coordination des journées de formation. Artefacts et le CEFIM¹¹, se sont associés pour animer les 3 journées de formation action.

Le projet a pu bénéficier de financements de la DDCS-JS37 et de la CAF Touraine. Tour(s) Plus a également facilité la mise à disposition de la cantine numérique de la pépinière d'entreprises Stratin'Box du Sanitas, pour que les journées de formation aient lieu dans de bonnes conditions.

UNE RECHERCHE FORMATION-ACTION POUR QUOI FAIRE ?

Il est important d'annoncer avant d'aller plus loin que la volonté d'inscrire le travail présenté ici dans une démarche de recherche action, largement partagée avec les professionnels de terrain qui agissent dans le champ de la jeunesse, n'a pas véritablement pu se concrétiser. Cette synthèse en constitue toutefois les prémisses ou la première étape portée au sein de Coopaxis, qui s'y est engagé depuis deux ans. Le temps nécessaire à la mobilisation, à l'appropriation de la démarche et à l'implication des personnes interrogées, a manqué. Les moyens mis à disposition ne suffisent pas. Non seulement pour l'animation du projet mais également du côté des professionnels. Il faut libérer du temps, être convaincu de l'intérêt d'un tel travail, qu'il portera ses fruits à moyen, voire long terme. Or ces temps de mobilisation et d'appropriation sont sûrement les plus compliqués à mettre en place. Quelques propositions en conclusion de cette synthèse engagent à construire la consolidation de la démarche et l'élargissement de la communauté des acteurs véritablement impliqués dans la démarche d'enquête.

Il n'est toutefois pas inutile de rappeler dans quelle posture nous nous situons¹².

Le projet Opération Sanikart a pu se réaliser grâce au soutien de CoopAxis et aux financements reçus dans le cadre de l'appel à projets du CUCS de 2015 (financements Acsé, Tour(s) Plus – GUP, CD37).

11 Le CEFIM est un centre de formation de Tours, dédié au web et aux réseaux : <http://www.cefim.eu/>. Il est également membre de CoopAxis.

12 Ce nous est un nous extensible et mouvant. Il désigne une équipe de travail qui se formalise en fonction des situations et des projets. La démarche qui le soutend est toutefois évisagée dans une continuité et une recherche de pérennisation. A titre indicatif, il est constitué de Malvina Balmes (Artefacts/Coopaxis), Romain Lalande (Cré-Sol/Cré-Sol/Funlab), Cyrille Giquello (Artefacts/Coopaxis/Funlab), Emmanuel Doudat (Artefacts), Stéphane Caillaud (Kéhitys)...

Définition et posture de recherche

Une recherche action est une “recherche dans laquelle il y a une action délibérée de transformation de la réalité”. Autrement dit c'est une “recherche ayant un double objectif : transformer la réalité et produire des connaissances sur ces transformations”¹³. Elle implique donc un changement de posture du “chercheur” par rapport au cadre dans lequel sont sanctionnées des recherches classiques universitaires qui visent la production d'une connaissance scientifique, fût-elle en sciences humaines ou sociales. Ici, le chercheur ne s'inscrit pas dans une discipline où il puise une méthodologie générale, les arguments et les références d'un discours scientifique. Ce chercheur peut aussi être un praticien du social employant une diversité de références et de langages. Enfin, cette recherche poursuit une visée pédagogique et politique assumée¹⁴.

Cette définition me semble faire écho à l'appel lancé, en 2013, par le Conseil national du numérique, et bien d'autres avant lui, à repolitiser la question du numérique.

Etant donné la situation historique et politique dans laquelle nous nous trouvons, il paraît important d'affirmer que le “numérique” dont nous parlons est celui qui est propice à l'émancipation, dans la continuité de ce que visait l'éducation populaire dans ses fondements, alors même qu'il constitue également un important vecteur de domination et d'atteinte aux libertés. Bernard Stiegler considère ainsi le numérique comme un *pharmakon*, en référence aux potions médicinales utilisées par les grecs qui à certaines doses sont capables de soigner et à d'autres de détruire¹⁵. Ainsi, plutôt que de nous satisfaire d'une société numérique envahissante, nous préférons nous appuyer sur le numérique pour questionner les moyens de faire société.

En effet, il est urgent de sortir d'une vision techniciste, et des postures strictement consuméristes qui empêchent encore de voir et/ou d'expérimenter en profondeurs ses potentialités créatives. Ces potentialités sont déjà largement expérimentées, dans de nombreux endroits du monde, par exemple dans les champs de l'accès et de la production de connaissances partagées, de la culture et de la création artistique mais aussi dans de nouvelles formes d'exercice de la démocratie. Elles permettent l'apparition de formes d'expression et de communication hybrides qui se créent dans les interstices entre un ancien et un nouveau monde, là où les réalités virtuelles et physiques ne s'opposent pas mais relient et décuplent les possibilités d'interactions ; afin d'assurer la transmission d'un héritage tout en le questionnant. Dans cette perspective, le numérique est considéré comme l'instrument d'un

13 Voir René Barbier, *La Recherche Action*, Anthropos, 1996.

14 Ayant été formée à l'anthropologie sociale, cette posture assumée du chercheur qui contribue à la transformation de l'objet de son étude en même temps qu'il se transforme avec celui-ci, ne m'est pas du tout étrangère, de même que la méthode d'observation participante qui plonge l'observateur dans une posture active de participation aux pratiques qu'il décrit. Voir à ce sujet Jean BAZIN, « Interpréter ou décrire. Notes critiques sur la connaissance anthropologique », dans *Une école pour les sciences sociales*, (Jacques Revel et Nathan Wachtel eds.), Paris, Ed. du Cerf-Ed. de l'EHESS, 1996.

15 Cité dans Hervé Le Crosnier, “Culture, Education, Emancipation : les enjeux du numérique” dans *Culture num – Jeunesse, culture & éducation dans la vague du numérique*, C&F Editions, 2013.

nouveau projet politique car il remet en question les anciens systèmes de production, d'échanges et de partage ; il renouvelle les formes de la solidarité et de l'engagement.

Le numérique ne peut donc plus être limité aux seules innovations techno-économiques du secteur marchand qui transforment nos modes de vie, malgré nous. Il est, certes, un domaine porteur pour l'économie, il l'est aussi pour l'éducation ; il doit être pris en compte dans les champs de l'insertion, de la formation professionnelle, de la participation citoyenne. Mais, au-delà, il est au coeur de la définition de nouvelles "humanités" ; il est devenu partie intégrante d'une nouvelle littérature, indispensable pour restaurer le pouvoir d'agir des individus, qui doit être mise au service d'une société inclusive dans laquelle les individus pourraient passer d'une posture de consommateur à celle de contributeur.

Identifier une série de problèmes

Partant de cette posture de recherche et de cette vision politique, il est nécessaire d'identifier un problème ou une série de problèmes pour commencer à interroger les représentations et les pratiques.

Comme point de départ, on constate que le numérique cristallise un certain nombre de problèmes sociaux et politiques :

- il est un "lieu" d'hyperconsommation très intrusif (questions des données privées et du travail gratuit pour de grands groupes industriels) ;
- il est perçu comme le "lieu" qui cristallise les fractures générationnelles ;
- il est parfois perçu comme une injonction de la part des institutions (numérisation des démarches administratives) et devient une contrainte ;
- l'e-exclusion¹⁶ aggrave les inégalités sociales, culturelles, d'accès à la connaissance...

Des pistes à interroger et explorer

Si l'éducation populaire consiste à partir de ce que les gens savent et font, pour leur permettre d'échanger, de renforcer leurs savoirs et de découvrir au travers de leurs pratiques les enjeux de citoyenneté qui gisent dans toutes les activités éducatives et culturelles ; alors il paraît plus qu'urgent de :

- s'intéresser et prendre en compte les nouveaux espaces de sociabilité et d'auto-apprentissage des jeunes ;
- en faire des lieux de rencontre, d'interconnaissance et d'échange plutôt que de fracture générationnelle et/ou communautaire (dans l'acception réduite et stéréotypée des communautés) ;
- ce qui implique de redéfinir des règles communes d'agir ensemble dans ces espaces ;

¹⁶ On parle d'e-exclusion pour signifier que des personnes sont exclues du monde numérique (en premier lieu de l'usage de l'informatique et de l'internet). Les politiques d'e-inclusion visent, quant à elles, à réduire les inégalités en termes d'accessibilité au numérique et à en développer les usages pour favoriser l'accès à l'emploi, à la culture, à la connaissance et à la citoyenneté.

- transformer ces espaces en leviers pour renouveler les modes d'accompagnement individuels et collectifs, sans qu'ils soient des objets qui se suffisent à eux-mêmes (sinon on est dans la consommation) ;
- réinventer des espaces ouverts de partage d'expérience et de diffusion des pratiques.

LES JEUNES & LE NUMÉRIQUE

Cette partie mériterait d'être développée. Une bibliographie est en construction permanente sur le wiki Savoirs Communs¹⁷.

BALAYER QUELQUES IDÉES FAUSSES

La littérature concernant les pratiques numériques des jeunes est désormais importante. Les études sur les pratiques culturelles des jeunes prennent désormais en compte de façon systématique le sujet, souvent sous l'angle spécifique, mais néanmoins le plus familier, des pratiques médiatiques et informationnelles. Avec l'intérêt croissant que porte l'institution scolaire au sujet, depuis plusieurs années, les études sur les compétences numériques se sont multipliées, dans les secteurs de la formation formelle et non formelle, voire informelle.

On peut citer à titre d'exemples le dossier de *Jeunesses, Etudes et Synthèses* de l'INJEP, "Mutation des pratiques culturelles à l'heure du numérique" (sept. 2014)¹⁸ ; l'ouvrage coordonné par Hervé Le Crosnier, *CULTURE NUM - Jeunesse, culture & éducation, dans la vague numérique* (2013) ; ou encore l'étude produite par Connexions solidaires, *Les pratiques numériques des jeunes en insertion socioprofessionnelle* (mai 2015)¹⁹.

Ce qui ressort de façon systématique de ces études est que loin de l'idée reçue que les *digital natives* tireraient profit de l'usage des outils numériques qu'ils manipulent de manière quotidienne, une grande partie d'entre eux restent démunis face aux modes diversifiés d'accès à l'information, à la connaissance et à la culture et qu'ils n'utilisent qu'une part marginale des potentialités qu'offrent ces outils. Certains mettent donc en lumière la qualité de "natifs" du numérique au regard des "naïfs" qu'un grand nombre de jeunes sont, face à la complexité du monde numérique dans lequel ils naviguent sans être suffisamment accompagnés - par leurs parents ou l'école bien que les choses commencent à changer dans ce domaine.

Les enfants et les adolescents ont donc besoin d'être accompagnés pour diversifier leurs pratiques, pour adopter des postures critiques, prendre conscience des habiletés et des savoir-faire qu'ils développent et les mettre au service de leurs parcours d'apprentissage et d'insertion.

Ces études montrent également qu'il est important de rester vigilants sur les inégalités et les phénomènes d'e-exclusion. Car si le niveau d'équipement a largement augmenté ces dix dernières années, le besoin d'accompagnement dans le développement des usages est particulièrement important dans les quartiers où les facteurs d'exclusion sociale sont renforcés par les difficultés d'accès à la culture et à l'information. Si tous les adolescents pâtissent des problèmes de désinformation que suscite le déluge de l'information, ceux qui sont concernés

17 http://savoirscommuns.comptoir.net/rmaenum_bibliographie_et_sitographie_contributives

18 http://www.injep.fr/sites/default/files/documents/JES21_mutations_des_pratiques.pdf

19 <http://emmaus-connect.org/wp-content/uploads/2015/03/Etude-Emmaus-Connect-Les-pratiques-num%C3%A9riques-des-jeunes-en-insertion-socioprofessionnelle.pdf>

par le manque d'ouverture et d'accès à la culture sont d'autant plus sensibles à ce phénomène. Des exemples montrent qu'il est au contraire un vrai levier pour réduire ces inégalités²⁰.

L'ACCOMPAGNEMENT DES PROFESSIONNELS

Mais le présent travail concerne moins les pratiques des jeunes que celles des professionnels qui les accompagnent. Les études sont moins nombreuses bien que le sujet soit désormais considéré avec un intérêt croissant. Les réseaux Information Jeunesse produisent des documents d'appui pour outiller leurs professionnels (Bretagne, Hauts-de-Seine)²¹. L'étude de Connexions solidaires a fait progresser la réflexion au sein du réseau des Missions locales. Le plan numérique pour l'école du gouvernement tente de le faire dans le cadre de l'éducation nationale²².

La prise en compte du sujet en profondeur, même si elle progresse en Région Centre Val de Loire, pâtit cependant d'un retard par rapport à d'autres territoires qui ont pris le sujet à bras le corps depuis le début des années 2010. Des expériences menées sur le territoire régional montrent quand même la volonté d'un certain nombre d'acteurs de terrain de se former et de transformer leurs pratiques professionnelles pour appréhender cette question à la fois comme un problème pour lequel il faut imaginer des solutions collectivement mais aussi comme un levier pour l'action.

Plusieurs exemples sont détaillés à la fin de cette synthèse.

20 Voir "Solidarités numériques et politique de la ville - Un levier pour réduire les inégalités, Recueil de pratiques", *Cahiers Pratiques hors-série du CIV*, février 2011 >>
www.ville.gouv.fr/IMG/pdf/Reperes_Solidarites_numeriques_2011.pdf

21 Exemple dans les Hauts-de-Seine "Accompagner les pratiques numériques des jeunes"
(<http://www.ij92.net/wp-content/uploads/2013/06/IJSCOPE-22.pdf>)

22 Voir le site dédié : <http://ecolenumerique.education.gouv.fr/>.

ENQUÊTE DANS 4 QUARTIERS PRIORITAIRES DE LA POLITIQUE DE LA VILLE : SANITAS, EUROPE, RABIÈRE ET RABATERIE

MÉTHODE D'ENQUÊTE

La méthode d'enquête choisie a reposé sur plusieurs étapes complémentaires les unes des autres, reposant sur des modes d'exploration différents :

- des entretiens réalisés avec des équipes de professionnels au sein de structures ou associant des membres de plusieurs équipes mais travaillant sur un même territoire ;
- ces entretiens ont été complétés par des entretiens avec des jeunes et des parents et des temps d'observation sur des temps de projets ou d'accueil libre au sein de structures ;
- un état des lieux des présences sur internet des structures jeunesse ;
- un enrichissement des premières données tirées des entretiens grâce aux échanges organisés lors des journées de formation action ;
- un recueil d'expériences lors des journées de formation action

Dans la perspective d'une recherche action, il s'agissait de réaliser une enquête qualitative auprès de petits groupes de professionnels travaillant avec des jeunes de 9 à 16 ans, pour en dégager des pistes d'actions futures.

Lors des entretiens, différents points ont été abordés de manière semi-directive, laissant la place à l'expression libre et aux questions posées par les personnes interrogées en direction de leurs collègues. A titre indicatif et de manière synthétique (voir la grille d'entretien complète en annexe), les principaux champs interrogés ont été :

- les représentations des animateurs sur leurs propres usages du numérique et celles qu'ils ont des usages des jeunes,
- les pratiques de loisirs qui s'appuient sur le numérique, déjà existantes sur le territoire ;
- les problèmes rencontrés par les professionnels sur le terrain, leurs besoins, leurs compétences ;
- les désirs, les idées en germe.

Les objectifs poursuivis étant de :

- recueillir les représentations que les professionnels impliqués se font de leurs propres usages du numérique et des usages des jeunes ;
- recueillir des représentations de jeunes accompagnés sur leurs usages et les usages de leurs parents et des professionnels qu'ils côtoient ;
- d'identifier des projets/actions où le numérique tient une place dans la relation entre les animateurs/travailleurs sociaux et les publics qu'ils accompagnent (jeunes ou parents) ;
- de lister les outils numériques utilisés effectivement par les professionnels et les divers usages qu'ils en font ;

- d'affiner collectivement notre connaissance des outils utilisés par les jeunes et des usages qu'ils en font ;
- de collecter des situations problématiques pour lesquelles le numérique pourrait être un levier.

Le territoire de l'enquête

Ce travail prend sens dans le contexte particulier de la politique de la Ville et des quartiers prioritaires. L'idée n'était pas de produire une vision exhaustive de ce qui se passe dans les quartiers et de la comparer à ce qui se passe dans un contexte plus général. Il aurait fallu pour cela engager une démarche comparative²³. Nous sommes plutôt partis du postulat largement admis que, dans ces quartiers, les conditions matérielles d'existence et les difficultés d'accès au savoir et à la culture ne doivent pas être accentués par les phénomènes souvent cumulatifs d'e-exclusion.

Afin de circonscire le champs de l'enquête, 4 quartiers ont été choisis pour interroger la situation des quartiers prioritaires de l'agglomération tourangelle : les quartiers Europe et Sanitas à Tours, ceux de la Rabaterie à Saint-Pierre des Corps et de la Rabière à Joué-lès-Tours.

Un élargissement a toutefois été opéré à d'autres quartiers pour s'adapter aux organisations et à leur fonctionnement : services jeunesse des Villes de Saint-Pierre des Corps et Joué-lès-Tours, équipes de prévention spécialisée du Conseil Départemental, service des EPN de la Ville de Tours, BIJ 37. En effet, les territoires d'action de certaines structures ou services municipaux ne sont pas circonscrits à des secteurs particuliers ou aux seuls quartiers prioritaires de la politique de la Ville. Cela a permis de croiser les expériences et de mettre en perspective, à certains moments, la situation particulière des quartiers prioritaires dans un contexte plus général.

Entretiens avec les professionnels

Au total, 11 équipes ont été interrogées (voir la liste et la composition de ces équipes en annexe).

Les publics ciblés étaient :

- des animateurs socioculturels jeunesse et famille, de centres sociaux et d'accueils de loisirs ;
- des éducateurs de prévention spécialisée ;
- des animateurs informateurs jeunesse (BIJ 37) ;
- des animateurs d'EPN ou de points Cyb.

23 L'étude produite en 2010 par Patricia Gonzales Almeida sous la direction de Sylvette Denèfle, *“Enquête sur les pratiques de loisirs des jeunes collégiens en quartiers CUCS de l'agglomération tourangelle”*, s'est basée sur cette méthode comparative, sans toutefois laisser apparaître les écarts de pratiques entre les collégiens fréquentant des établissements classés ZEP et les autres.

Toujours dans un souci d'adaptation et pour répondre au souhait d'engager une discussion au sein des équipes dans leur diversité, d'autres professionnels ont participé à ces entretiens : documentaliste, écrivain public, agents d'accueil, responsable de structures. Ces entretiens ont donc été l'occasion pour certaines structures d'aborder le sujet, de s'interroger mutuellement ; ce qui n'avait jamais été fait spécifiquement.

Entretiens et observations avec des jeunes et des parents

Un nombre moins important d'entretiens, que ce qu'il était prévu de faire, au départ, a été réalisé. Ceci tient à trois raisons principales :

- le manque d'opportunités pour organiser de telles rencontres ;
- l'aspect formel de l'entretien unique qui ne permet pas d'installer une relation de confiance suffisante avec des adolescents pour interroger de manière approfondie leurs représentations et leurs pratiques ;
- le manque de temps pour construire de manière plus approfondie la démarche d'accompagnement de ces entretiens, par les professionnels, afin qu'ils s'impliquent dans l'enquête dans une véritable démarche de recherche action partagée.

Un entretien collectif a pu être réalisé avec des pré-adolescents à l'ELJ en août 2015. Un autre entretien avec des mères et une animatrice a aussi été réalisé en août 2015 à l'ELJ. Au Sanitas, des temps d'échanges informels ont été possibles autour du projet Sanikart, avec le groupe des grands de l'ALSH Pasteur, avec des jeunes fréquentant Pluriel(le)s et 4 adolescentes accompagnées par les éducateurs de prévention, entre mai et juillet 2015. Trois temps d'échanges avec des adultes à l'accueil du Centre social et lors de la fête du Sanitas ont également permis de s'interroger collectivement sur la place du numérique dans nos vies et les représentations des pratiques des jeunes. A Saint-Pierre des Corps, le projet Les Murs Vivants (spectacle vivant et arts numériques dans la cité), en partenariat avec le Barroco Théâtre et le SMJ a été l'occasion de rencontrer des jeunes du projet Presse Express et d'observer leurs savoir-faire.

Etat des lieux des présences des professionnels jeunesse sur internet

Cet état des lieux a été réalisé en collaboration avec deux stagiaires de la formation découverte des métiers du numérique, accueillis en stage au sein d'Artefacts et du Funlab en novembre 2015²⁴. Il a donné lieu à la construction d'un tableau. Ce tableau, comme d'autres outils de traitement des données, sont accessibles sur le wiki SavoirsCommuns²⁵. Il mériterait, avec davantage de temps et de moyens, d'être analysé de manière plus approfondie.

24 Formation financée par la Région Centre Val de Loire dans le cadre de son fonds réactif emploi-formation et co-animée par l'AFPP, le CEFIM et Artefacts entre septembre et décembre 2015. Voir présentation sur le wiki SavoirsCommuns : http://savoircommuns.comptoir.net/f.a.n._-_-decouverte_des_metiers_du_numerique.

25 Il est aussi disponible à cette adresse : <https://framacalc.org/RMAENumR%C3%A9seauxsociaux>. Voir le tableau synthétique en annexe. L'espace de travail et de partage de ressources que constitue le wiki Savoirs Communs autorise le caractère brouillon et inachevé ; il implique, par essence, une évolution fonctionnelle et un enrichissement des contenus permanents, et ainsi d'envisager la construction de savoirs co-construits par étapes successives et dans le temps.

Plusieurs pistes ont été privilégiées pour circonscrire la recherche :

- sites internet des structures ;
- pages ou blog de projets jeunes accompagnés ;
- réseaux sociaux (facebook et twitter en priorité)

Les journées de formation action

Cette phase a permis d'approfondir, sur un plan qualitatif, les premiers résultats. Ces journées ont eu lieu les 7 et 21 janvier et le 25 janvier 2016 (voir le programme et l'organisation générale de ces journées ainsi que la liste des structures participantes, en annexes).

Au total, 12 équipes de services ou de structure d'animation ou de prévention spécialisée y ont participé, réparties de façon équilibrée sur les quatre quartiers principalement ciblés (Sanitas, Europe, Rabière et Rabaterie).

L'ensemble des travaux réalisés et des présentations faites par les intervenants se trouvent sur un espace de travail dédié du wiki Savoirs Communs²⁶.

PREMIÈRE SYNTHÈSE À PARTIR DES DONNÉES RECUEILLIES ENTRE MAI 2015 ET FÉVRIER 2016

Avant de détailler les résultats de l'enquête, plusieurs points méritent d'être présentés de manière synthétique en introduction. Encore une fois le travail engagé n'est pas un aboutissement mais le démarrage d'un chantier que l'on souhaiterait être le fruit d'un collectif ou d'un réseau. Les points suivants ont motivé la définition des pistes d'action présentées à la fin de ce document.

- la nécessité partagée de **"faire avec" le numérique étant donné la place qu'il prend dans notre société**, malgré des postures divergentes par rapport à ce qu'il représente (il est vu comme encombrant, il fait peur ou au contraire il est vu comme une chance...);
- l'importance de **repérer les habiletés des jeunes pour qu'elles deviennent des atouts dans la construction de leurs parcours** ;
- **l'importance des réseaux sociaux et de leurs "bons usages", dans les préoccupations des professionnels** (doit-on les intégrer comme outils professionnels ? pour quels usages...?)

Sur le plan des pratiques, deux champs d'actions sont principalement investis par les professionnels avec ou sans l'aide d'intervenants :

- la création audiovisuelle et l'éducation à l'image (notamment projets de pockets films dans plusieurs structures) ;
- la prévention et l'accompagnement aux "bons usages" de facebook.

26 http://savoirscommuns.comptoir.net/espace_de_travail_des_journees_formation-action

Par conséquent, il existe une vision restreinte des usages que l'on peut faire du numérique dans les pratiques d'animation et d'accompagnement éducatif. Partant de cette hypothèse, confirmée par l'enquête auprès des structures, un des objectifs principaux du projet était d'élargir cette vision en organisant des journées de formation qui permettent ç la fois une plus grande sensibilisation aux enjeux et la découverte de nouveaux espaces de pratique.

SENTIMENTS ET REPRÉSENTATIONS VIS-À-VIS DU NUMÉRIQUE

Il est important de circonscrire ce que désigne le mot numérique dans les échanges courants et lors des entretiens réalisés, pour les professionnels rencontrés.

- Internet / moteurs de recherche
- Réseaux sociaux
- Outils de création multimédias
- Jeux vidéos

Dans une perspective plutôt négative, plusieurs points sont ressortis des entretiens à plusieurs reprises.

- Beaucoup trop présent
- Perturbe et/ou modifie le lien avec les autres
- Méfiance vis-à-vis du caractère magique
- Dangereux par rapport à la question des données personnelles
- Problème de l'abondance d'information et des phénomènes de désinformation qui en découlent
- Cependant, il est là, donc il faut le prendre en compte et faire avec
- Les outils numériques sont des moyens comme les autres, tout dépend de l'usage qu'on en a

Dans une perspective plus optimiste :

- Facilite l'accès à certaines ressources
- Permet d'entrer en contact / point commun qui facilite l'échange avec certains jeunes
- Lieu de savoirs non transmis à l'école et de possible valorisation de compétences (ou habiletés) de certains jeunes
- Possibilité d'auto-formation

OBSERVATIONS SUR LES USAGES DES JEUNES

Les entretiens réalisés font état d'observations sur les usages des jeunes en termes relativement limités. Il est à noter cependant que certains jeunes sont identifiés comme "ressource" pour certaines équipes d'animateurs qui s'appuient sur leurs compétences. Ces cas sont exceptionnels.

De façon générale :

- Usages limités : réseaux sociaux, youtube, jeux vidéos.
- Certains (cas isolés) développent des compétences qui ne sont pas valorisés à l'école.
- Rapport problématique aux réseaux sociaux : cas de harcèlement, omniprésence, phénomènes d'isolement, de comportements addictifs, perturbe/modifie le lien avec les autres.
- Cependant, c'est l'isolement qui peut conduire à un surinvestissement de ces espaces virtuels et pas le contraire (cas rencontrés par des éducateurs de prévention de jeunes isolés dans leurs chambres à l'exemple des "hikikomori" du japon²⁷).
- Equipement relativement élevé (téléphone, tablette, ordi).
- Cependant, pas tous équipés d'internet sur les téléphones.

Dans les échanges avec les ado de Pluriel(le)s, ce qui est ressorti à la fin du temps de stage pour l'Opération Sanikart, c'est la dimension créative du numérique, le désir d'aller plus loin, d'apprendre et de faire. Le fait que le projet ait permis à chacun de trouver sa place (travail sur différents logiciels, travaux manuels, récolte de sons...) a été ressenti de façon positive. Cette diversité dans la manière d'aborder le numérique dans un projet plus global de médiation au cadre urbain remet le numérique au rang d'outil parmi d'autres et permet à chacun d'aller vers ce qu'il maîtrise le mieux au départ et souhaite découvrir ensuite.

Un recueil de jeux connus par les enfants de l'accueil de loisirs Pasteur de Courteline a été réalisé et renseigné par les enfants, dans un premier temps : nom, âge à partir duquel ils pensent qu'il est autorisé d'y jouer). Les informations ont ensuite été vérifiées et l'information qualifiée (thème, type de support utilisé pour jouer, site internet présentant le jeu, limité d'âge selon la règlement PEGI²⁸). Ce recueil mériterait d'être analysé plus précisément et enrichi pour constituer une base de données sur les jeux vidéos utilisés et connus des enfants et des adolescents. Il pourrait également être mis en regard de jeux vidéos utilisés à des fins pédagogiques et éducatives (serious game et jeux qui permettent d'apprendre le langage informatique, par exemple). La quasi absence de ce dernier type de jeux (à l'exception de MineCraft) renseigne sur le degré d'ouverture culturelle des familles des enfants et la capacité et/ou la volonté des parents à faire du jeu vidéo un lieu d'acquisition de compétences et de savoirs. On pourrait probablement faire le même constat pour les enseignants.

27 Lire à ce sujet l'article du *Monde* du 11 juin 2012, "Des cas de hikikomori en France" : http://www.lemonde.fr/sciences/article/2012/06/07/des-cas-d-hikikomori-en-france_1714707_1650684.html

28 Pour en savoir plus : <http://www.pegi.info/fr/index/>

FORMATION DES PROFESSIONNELS

Plusieurs formations ponctuelles ont été citées dans le cadre des entretiens. Aucune formation initiale suivie par les personnes interrogées n'intégrait l'usage d'outils numériques au service de l'animation ou de la prévention.

- formations multimédias par le CRIJ (plateforme de formation à distance),
- des ateliers de découverte à CICLIC sur de nouveaux outils de création multimédias,
- formations poket film avec Benoit Labourdette (<http://www.benoitlabourdette.com>),
- formation avec des animateurs d'EPN de la Ville de Tours, notamment dans le quartier Europe, en vue de la mise en place de projets.
- Auto-formation.

USAGES ET OUTILS PROFESSIONNELS

Un certain nombre d'outils ont été cités lors des entretiens et peuvent être classés par types d'usages.

Travailler en équipe et faciliter les coopérations :

- DropBox
- outils google (agendas partagés, drive...)

A noter aussi le développement d'espaces Agora (agora-project) sur les quartiers du Sanitas et de la Rabière pour faciliter l'échange d'informations et les coopérations entre professionnels, dans le cadre des projets sociaux de territoires²⁹.

Communiquer, mobiliser :

- très peu de sites internet dédiés
- usage du téléphone portable et des SMS généralisé
- des pages ou des profils facebook essentiellement pour transmettre de l'information. Une question récurrente : comment gérer les commentaires des abonnés ?
- les éducateurs sont plutôt absents des réseaux sociaux³⁰
- Messageries privées des profils ou des pages facebook : elles permettent d'individualiser les échanges et de répondre à des demandes individuelles d'information ou de contact

29 Sur le quartier de la Rabière l'outillage et l'animation est assuré par Résoudre, sur le Sanitas par Artefacts et Coopaxis.

30 La situation vient de changer puisque l'équipe de prévention du CD37 a obtenu l'accord de créer des profils facebook à usage professionnel (discussion avec Elyette Peyrous le 26/07/2016).

- des équipes d'animateurs créent des profils facebook sans que cela puisse toujours s'inscrire dans une démarche « officielle ». C'est notamment le cas des équipes municipales qui n'y sont pas autorisés pour des raisons de « sécurité » ou « de maîtrise de l'image et de la communication institutionnelle ». Cela a pour conséquence de conduire certains animateurs à utiliser un profil personnel pour faciliter l'échange d'informations et la communication avec les jeunes qu'ils accompagnent sur des projets.

EXEMPLES D' ACTIONS MISES EN PLACE

Jeu de rôle autour du jeu vidéo FIFA à Joué-lès-Tours (septembre 2015 – mai 2016)

L'idée consiste à rassembler les différents accueils de loisirs jeunesse autour d'un tournoi à partir du jeu vidéo FIFA. Le tournoi est mis en scène et fait l'objet de création de supports visuels, de reportages, de moments de jeux à la manière d'un jeu de rôle. Chaque jeune peut ainsi choisir le rôle qui lui convient le mieux et n'est pas obligé de jouer au jeu vidéo, il peut trouver une autre place dans le projet (reporter, organisateur...).

Radio Express et Presse Express à Saint-Pierre des Corps (depuis 2006)

Le projet Presse Express adossé au projet Radio Express du Service Municipal de la Ville de Saint-Pierre des Corps permet aux jeunes de développer des compétences journalistiques autour de la musique et de la radio. Tout au long de l'année, pendant les vacances scolaires, des groupes s'initient à la réalisation de reportages audio, à l'écriture d'articles sur le site Radio Express (<http://radioexpress.free.fr/blog/>).

Projets Pocket Film et stop motion à Tours Nord (2013-2014)

Projets menés par l'ELJ et les éducateurs de prévention en partenariat avec l'EPN du Forum Europe. Développer la créativité et l'imaginaire avec les moyens du bords, plutôt qu'aborder de front la prévention des dangers d'internet. Fait suite à une formation avec Benoit Labourdette. Participation à un festival de Pocket Film (films réalisés avec les smartphones).

Projet Opération Sanikart au Sanitas (2015)

L'Opération Sanikart, porté par Artefacts, visait à faire participer des jeunes du quartier à la fabrication d'un jeu de karting se situant dans les rues du Sanitas³¹. Des ateliers à l'accueil de loisirs, au centre social Pluriel(le)s et dans l'espace public ont permis d'utiliser le jeu vidéo comme outil de médiation urbaine, de bidouille et d'apprentissage. Inscrit dans une dynamique de coopération sur le quartier, il a donné lieu à de nouveaux projets :

- Création d'une Junior Asso, Gaming Tours, accompagnée par le secteur jeunesse de Pluriel(le)s ;

31 Lancement et retour sur le projet : <http://blog.coopaxis.fr/lancement-du-projet-operation-sanikart/> et <http://blog.coopaxis.fr/retour-sur-loperation-sanikart/>

- Projet de mise en place d'un lieu ressource, Passerelle numérique, en partenariat avec le Funlab, Pluriel(le)s et Courteline
- Projet des Brigades numériques pour travailler sur les compétences en expérimentant la création de services numériques innovants et utiles socialement avec les 18-25 ans.

Un des atouts du projet a été la mise en lien directe des acteurs jeunesse avec les acteurs ressources tel que le Funlab. Ainsi un jeune usager de Pluriel(le)s a pu faire son stage de 3ème au Funlab. La dynamique de coopération au sein des réseaux du PST, et qui déborde le champs de la jeunesse, permet d'envisager la mise en place de projets intergénérationnels comme celui de la création d'un blog de quartier participatif actuellement en phase d'expérimentation.

On trouve les mêmes atouts sur Joué-lès-Tours mais avec des actions davantage développées dans le champ de l'insertion socio-professionnelle. Il est également à noter que Résoudre collabore sur des projets menés avec l'éducation nationale, ce qui n'est pas encore le cas au Sanitas. Des interventions ont également lieu dans les collèges à Tours Nord par une animatrice du PIJ.

DES EXEMPLES QUI RENOUVELLENT LES REPRÉSENTATIONS ET LES PRATIQUES PROFESSIONNELLES EN RÉGION CENTRE VAL DE LOIRE

Trois exemples de projets ancrés sur le territoire régional permettent de réinterroger l'utilité des outils numériques dans le travail d'accompagnement des jeunes. Ils prennent appui sur le jeu vidéo, les réseaux sociaux, et les connaissances de base du maniement de l'informatique et de l'internet. Plutôt que de considérer l'intérêt que les jeunes portent aux objets numériques (matériels et virtuels) comme envahissants, dangereux et de pure consommation, ces initiatives ont en commun de renverser ces représentations négatives, construites pendant longtemps par les adultes, afin d'en faire des opportunités de rencontre et d'interaction possible entre générations.

PROMENEURS DU NET DU CHER (CAF DU CHER ET ACEP BOURGES – CHER)

Les Promeneurs du net 18 sont des professionnels de structures jeunesse qui investissent la "rue numérique" pour entrer en relation avec les jeunes. Ce nouveau dispositif vise à favoriser la présence éducative sur internet. Le projet se matérialise dans la formalisation d'un réseau de 16 structures sur tout le département du Cher, fédérant plus de 30 "Promeneurs", régis par une charte commune et répertoriés sur un site internet : <http://www.promeneursdunet18.fr/>. Ces professionnels en réseau sont formés aux nouvelles pratiques numériques pour :

- être présents là où sont les jeunes ;
- s'adapter à leurs nouvelles pratiques et leurs nouveaux modes de communication ;
- assurer une médiation éducative auprès des jeunes ;
- offrir un outil de proximité ;
- favoriser l'éducation au numérique.

Bien que l'expérience ait commencée, dans le champ spécifique de l'accompagnement des jeunes par des professionnels de l'animation, de l'éducation spécialisée mais aussi de l'insertion socio-professionnelle³², des groupes de travail font évoluer les champs d'action du projet vers de nouvelles pistes à expérimenter :

- de nouvelles structures intègrent le dispositif comme l'I.M.E. de Bourges, par exemple ;
- une réflexion et un travail sont en cours pour intégrer la question des pratiques numériques des jeunes et celles des professionnels dans les formations des travailleurs sociaux à Orléans ;
- mieux prendre en compte les besoins des parents dans une dimension d'accompagnement à la parentalité ;

³² Le réseau des "promeneurs du net", est constitué d'animateurs de structures jeunesse, d'éducateurs de rue, de conseillers de la mission locale... Voir la liste exhaustive sur le site internet : <http://www.promeneursdunet18.fr/>.

- un groupe travaille sur les outils de mobilisation et d'animation au-delà des seuls réseaux sociaux³³.

ATELIER CO-ANIMÉ MULTIMÉDIA (ASCA – SAINT-JEAN DE BRAYE)

L'Espace Jeunesse de l'Association Socioculturelle Abraysienne (ASCA) accueille des jeunes de 15 à 25 ans. 70 % du public reçu est fragilisé par des problèmes liés à l'emploi, la formation, l'orientation, l'insertion sociale et professionnelle. L'ASCA a souhaité engager un travail d'accompagnement de ce public vers des actions permettant à ces jeunes en décrochage de valoriser leurs pouvoirs d'actions, notamment en matière d'utilisation de l'outil multimédia. [...] L'Espace Jeunesse de l'ASCA et les 3 centres sociaux de Saint-Jean-de-Braye ont donc décidé d'accompagner des jeunes habiles avec les pratiques numériques vers la formation d'un public plus âgé désirant acquérir les savoirs de base lié au numérique.

Depuis 2013 l'ASCA est labellisé Espace Public Numérique WebOcentre et organise des ateliers multimedia animés par des jeunes et encadrés par un animateur.

Les résultats semblent très positifs :

- 30 Séances on été programmées en 2015 ;
- les jeunes ayant animé ces ateliers ont retrouvé des repères de vie sociale et une estime d'eux-même ;
- 26 adultes ont bénéficié de ces séances : cela leur a permis d'acquérir de nouveaux savoirs indispensables dans une société où le numérique est omniprésent ; le projet a également contribué à rétablir le dialogue et à valoriser la jeunesse abraysienne³⁴.

GROUPE DE TRAVAIL ANALYTIQUE JEUX VIDÉO & MONDES NUMÉRIQUES (CENTRE ORESTE – TOURS)

Si elle éloigne des pratiques de loisirs et d'accompagnement socio-éducatif, la démarche entreprise par le Centre Oreste avec le "Groupe de Travail Analytique Jeu Vidéo & Mondes Numériques" engage à considérer le jeu vidéo dans ses potentialités pour recréer du lien social. On trouve parfois le raccourci GTA JV pour nommer le groupe. Il s'agit d'une référence

33 Une rencontre avec la coordinatrice des Promeneurs du Net 18, le responsable de l'ACEP et une représentante de la CAF du Cher (principal soutien financier du projet), le 22 avril dernier, a permis de prendre connaissance de ces dernières évolutions. Lors de cette rencontre CoopAxis a également pris note du besoin d'accompagnement concernant la formation des professionnels à de nouveaux outils, qui relèvent davantage de la création et de la fabrication numérique ou d'outils qui permettraient de développer des projets dans le champs de la citoyenneté. Le projet Sanikart, par exemple, suscite un vif intérêt.

34 Eléments extraits de la fiche d'expérience produite dans le cadre du recueil d'initiatives mené en 2015 par Villes au Carré dans le cadre de son projet "Les usages numériques – Un atout d'égalité pour les quartiers".

Nous avons accueilli une délégation de Saint-Jean de Braye (dont des personnes de l'ASCA) désirant créer un "collectif numérique", le 21 décembre 2015. Là encore, l'intérêt se portait en premier lieu sur le Sanikart mais nous avons évoqué de façon plus générale les expériences de chacun dans le domaine de la médiation numérique.

explicite au jeu GTA, très souvent jugé comme violent et amoral. Le jeu vidéo (en général), que certains considèrent comme un lieu possible d'addiction pour les adolescents, est l'exemple paradigmatique de ce que nous disions plus haut à propos du numérique, dans sa dimension de *pharmakon* : remède ou poison, selon l'usage que l'on en fait.³⁵

Il est devenu en quelques années un objet d'études interdisciplinaires. Des chercheurs en sciences de l'information et de la communication, en anthropologie, en sociologie, en psychologie clinique explorent ses dimensions créatives et culturelles ou encore thérapeutiques...³⁶ Il est également un domaine économique porteur, pour les éditeurs et les créateurs, mais bientôt aussi pour de plus en plus de joueurs³⁷.

Sur le plan local, les membres du GTA JV & MN, et les conférences qu'ils organisent (via l'association Hébé³⁸ notamment), constituent des ressources pour les acteurs de l'éducation populaire et de l'éducation spécialisée. En mars 2014, Grégoire Latry, membre du GTA, était invité par le Centre socioculturel Courteline, dans le cadre de la quinzaine de la parentalité, lors d'un café parents, pour parler des réseaux sociaux, des jeux vidéos et des adolescents avec des parents, usagers du centre. Lors de l'entretien des membres de l'équipe de l'APSER (Joué-lès-Tours), il a été fait mention de ces recherches et des expériences de ce groupe de travail. Par ses dimensions créatives et culturelles, sociale aussi, (et nous laisserons l'aspect thérapeutique aux spécialistes), le jeu vidéo semble pouvoir constituer un vaste champs d'exploration et d'action. Encore faut-il en appréhender la diversité pour pouvoir accompagner les enfants et les adolescents à créer des passerelles avec d'autres espaces sociaux et culturels qui leur permette d'enrichir leurs pratiques et de les valoriser dans d'autres sphères de l'expérience³⁹.

35 Voir l'article de Yann Leroux, "Le jeu vidéo comme support d'une relation thérapeutique", *L'Esprit du temps | Adolescence*, 2009/3, n°69 (http://www.omnsh.org/sites/default/files/ado_069_0699.pdf) et les articles sur le site du *Monde*, "Quand le jeu vidéo fait du bien", 11/02/2011, (http://www.lemonde.fr/week-end/article/2011/02/11/quand-le-jeu-video-fait-du-bien_1467596_1477893.html) et "Yann Leroux : "Il n'y a pas d'addiction aux jeux vidéo" ", 27/03/2009, (http://www.lemonde.fr/technologies/article/2009/03/27/yann-leroux-il-n-y-a-pas-d-addiction-aux-jeux-video_1173545_651865.html).

36 Voir la diversité des approches dans le programme de la Journée doctorale de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) : "Penser et étudier les objets numériques. Le cas du jeu vidéo" (<http://www.omnsh.org/news/1210/journee-doctorale-de-lomnsh-penser-et-etudier-les-objets-numeriques-le-cas-du-jeu-video>).

37 Un cadre de loi est en train de se mettre en place via la loi Pour une République Numérique, pour encadrer juridiquement l'organisation des compétitions (assimilées jusque-là à des loteries illégales), clarifier le statut social des joueurs, encourager le développement du secteur en France. Voir le site du gouvernement : <http://www.gouvernement.fr/partage/6761-esport-en-france-on-avance>.

38 Association de recherche clinique dans les domaines de l'adolescence, de la psychologie et des sciences affines : <http://www.asso-hebe.fr/>.

39 Voir en annexe le tableau des jeux cités par les enfants de l'ALSH Pasteur lors d'un temps d'échanges et d'introduction au projet Opération Sanikart, le 20 mai 2015.

C'est en partie ce que contribuent à faire les Coding Goûters développés par Jean-Lou Lebars, formateur au CEFIM et bénévole de l'association Palo Altours⁴⁰.

40 <http://paloaltours.org/actions/coding-gouter-programmation-informatique-enfant/>

RENOUVELER LES PRATIQUES D'ÉDUCATION POPULAIRE ET DE L'ACCOMPAGNEMENT ÉDUCATIF PAR LE NUMÉRIQUE

FAIRE RÉSEAU ENTRE PROFESSIONNELS POUR APPROFONDIR LA FORMATION ET MUTUALISER LES RESSOURCES

DÉPLOIEMENT DU DISPOSITIF “PROMENEURS DU NET” À L'ÉCHELLE DU DÉPARTEMENT

Une opportunité permet d'envisager le développement de la dynamique enclenchée : le déploiement du dispositif “Promeneurs du net” au niveau national et l'intérêt que porte la CAF de Touraine à ce dispositif. Les “Promeneurs du net” devraient permettre de répondre aux nombreuses questions que se posent les professionnels sur les réseaux sociaux et la manière d'interagir avec les jeunes sur ces nouveaux espaces de sociabilité. Il permettrait d'approfondir la formation des professionnels, de développer l'échange et l'analyse de pratiques dans ce domaine particulier, de valoriser davantage et d'essayer les projets les plus innovants sur l'ensemble du département, de créer davantage de lien entre les zones urnaines et rurales grâce à des outils communs.

POURSUIVRE LA DÉMARCHE DE PRODUCTION COLLECTIVE DE RESSOURCES ET LE PARTAGE DES EXPÉRIENCES ET DES PROJETS

Le wiki Savoirs Communs (<http://savoirscommuns.comptoir.net>), largement cité dans ce travail, permet de rassembler récits d'expériences, fiches méthodologiques, études, espaces de travail, glossaire, ressources documentaires sous des formats variés (texte, liens internet, images, fichiers audio et vidéo, cartes dynamiques). Il a été conçu et développé comme un outil au service des acteurs du territoire pour partager des recettes (de projets) et des ressources dans les champs des usages numériques et collaboratifs au service de l'éducation, de la citoyenneté et de l'emploi. L'utilité de ce wiki et la richesse de ses contenus repose sur une petite équipe de personnes ressources très impliquées et membres de Coopaxis mais également sur un principe de responsabilité collective des réseaux qui peuvent s'en emparer librement⁴¹. Il est un outil mis à la disposition de groupes en formation ou de réseaux d'acteurs qui souhaitent partager leurs expériences et leurs savoir-faire. La démarche de contribution engagée par des membres de Coopaxis depuis 2014 se prolonge dans la mise en place d'ateliers à destination des associations et de leurs partenaires pour accompagner l'appropriation des outils collaboratifs et des valeurs qui sous-tendent les démarches de contribution à ce type d'outils. Il s'agit du dispositif Savoirs Communs⁴².

41 Depuis juin dernier ce wiki est référencé sur le site NetPublic : <http://www.netpublic.fr/2016/06/savoirs-communs-bibliotheque-numerique-collaborative-de-projets-et-ressources-pour-creer/>.

42 http://savoirscommuns.comptoir.net/dispositif_savoirs_communs

RENFORCER LA DÉMARCHE D'OBSERVATION ET D'ANALYSE DES PRATIQUES

L'annonce de la mise en place du dispositif chercheurs citoyens⁴³ par la Région Centre Val de Loire pour relancer et élargir la dynamique d'une veille et d'un observatoire partagés des usages collaboratifs et numériques, afin d'encourager la circulation des pratiques et des ressources sur l'ensemble du territoire, permettrait d'outiller de manière plus efficiente et approfondie les acteurs du territoire. Cette démarche devrait s'appuyer sur une coopération pérenne entre les structures d'accueil ou d'accompagnement des publics jeunes et l'université. Plusieurs pistes de recherche (qui font déjà l'objet de travaux universitaires et de recherche action sur d'autres territoires) mériteraient d'être approfondies et en questionnement permanent étant donné la rapidité avec laquelle de nouveaux outils, jeux et applications apparaissent sur le net :

- les espaces de sociabilité des jeunes (réseaux sociaux, jeux en réseaux, plateformes d'hébergement vidéo), leurs modes d'organisation, les codes sociaux implicites et les types d'interaction qui s'y développent, les modes de construction des identités collectives, les modalités de circulation, d'accès et de co-production de l'information ;
- le développement de compétences numériques par la pédagogie du projet collectif autrement dit : quels impacts pédagogiques et sociaux des projets numériques ou des projets intégrant des usages du numérique ?
- concernant les pratiques des professionnels, l'usage des outils numériques collaboratifs dans la montée en compétences, la vie des réseaux et l'essaimage des pratiques : quels impacts sociaux et économiques, à l'échelle du territoire, dans le développement de postures contributives et de partage des ressources, chez les professionnels ?

**DÉVELOPPER LES ESPACES RESSOURCES ET LA FORMATION DES PROFESSIONNELS
EN LIEN AVEC LES ESPACES DE MÉDIATION NUMÉRIQUE**

- Si certains animateurs d'EPN accompagnent déjà des professionnels de la jeunesse sur la mise en oeuvre de projets s'appuyant sur des outils numériques, les EPN entre eux n'ont pas forcément l'occasion de mutualiser leurs ressources et d'échanger sur leurs pratiques. Une réunion, en mai 2016, ayant rassemblé plusieurs animateurs de l'agglomération et d'une commune rurale du département, a permis aux participants d'exprimer leur souhait d'échanger davantage sur les outils et les projets à l'échelle du département. Cette réunion a eu lieu au FUNlab (fablab de Tours) et a également permis de commencer à réfléchir sur la manière dont les EPN pourraient renouveler leurs pratiques dans la relation à un espace de fabrication numérique (ateliers de réparation, projets contributifs et open source...).
- Travailler la lisibilité des projets, le développement de l'offre de services et la complémentarité des différents espaces de médiation numérique sur l'agglomération : Funlab, EPN(s), Grange numérique, Passerelle numérique... afin d'accompagner au mieux les professionnels de la jeunesse et les jeunes dans leur montée en compétences et le développement de leurs projets.

43 Voir, par exemple, l'appel à projets annuel lancé depuis 2011 par la Région Nord – Pas de Calais : http://www.nordpasdecals.fr/upload/docs/application/pdf/2015-02/chercheurs_citoyens_aap2015_150123.pdf

POUR SUIVRE LA SENSIBILISATION AUPRÈS DES TECHNICIENS ET DES ÉLUS DE LA POLITIQUE DE LA VILLE

A l'instar de l'action de sensibilisation conduite par Villes au Carré et ses partenaires en 2015, il faut poursuivre le travail d'appropriation des enjeux, de valorisation des actions et la formation des décisionnaires. Si l'on veut s'engager dans une présence organisée sur internet, développer de nouveaux métiers de la médiation numérique (et les emplois d'avenir qui pourraient y être associés), développer des services numériques innovants et socialement utiles au territoire, cela va nécessiter que certains freins techniques et éthiques soient levés, que des démarches d'expérimentation puissent être menées et inscrites dans le cadre d'une véritable politique publique qui les soutiennent. Le sujet déborde largement les questions de jeunesse et nous revenons à la question de départ : quelle place donne-t-on aux citoyens dans la (re)construction d'un projet de société inclusif ? Comment le numérique peut-il contribuer à développer les possibilités d'expression, faire une place à la parole et aux idées des citoyens et particulièrement ceux qui sont souvent éloignés de la parole publique ? Comment faciliter, pour les professionnels de la jeunesse l'utilisation de ces nouveaux outils qui permettent d'entrer en contact sous d'autres modes, avec la jeunesse, travailler la question du sens et des valeurs ?

Pour le moment, rares sont les initiatives qui vont dans ce sens. Certaines actions accompagnées par les professionnels, pour exister et se frayer un chemin sur la toile s'appuient sur des initiatives individuelles et des tactiques de contournement pour éviter les empêchements et les lourdeurs administratives (impossibilité pour les animateurs de services municipaux de créer des profils professionnels sur facebook, politiques de sécurité définies par les DSI qui vont à l'encontre du besoin d'agilité que nécessitent la mise en place et l'usage de certains outils...).

Il manque d'espaces de concertation et de co-construction de nouvelles ingénieries de projets et de formation, entre les acteurs de terrain et les décisionnaires ; même si, encore une fois, le sujet progresse grâce à l'engagement et aux initiatives prises par des personnes particulièrement intéressées par le sujet et conscientes des enjeux. Ces espaces de concertation et de co-construction permettraient de gagner en agilité, d'être plus réactifs par rapport aux enjeux du présent et d'envisager collectivement la manière dont on veut mettre le numérique au service de la société de demain.

La démarche engagée par Coopaxis, la DDCS37, la CAF Touraine avec la participation des services Cohésion sociale de la Ville de Tours, de Joué-lès-Tours, de Saint-Pierre des Corps, le service développement urbain de Tour(s) Plus, l'appui technique d'Artefacts et du CEFIM et l'implication de toutes les structures implantées dans les quartiers qui ont joué le jeu de cette première formation recherche action, nous semble aller dans ce sens.

ANNEXES

ANNEXE 1 : LISTE DES ENTRETIENS

Des présentations du projet ont été réalisées en amont des entretiens et ont donné lieu à des discussions informelles :

- Equipe de prévention spécialisée du Conseil départemental, 27 mars 2015 : Daniel Ruiz Lopez (responsable équipe) et Alexandre Fouyet (équipe Sanitas)
- Maison de la jeunesse de Joué-lès-Tours, 11 mai 2015 : Cécile Martin (directrice du service jeunesse) et Sylvie Tur (directrice de l'APSER) ;
- SMJ Saint-Pierre des Corps, 12 mai 2015 : Jacques Riou (directeur du SMJ)
- Centre social Pluriel(le)s, 10 juin 2015 : ensemble de l'équipe du Centre social
- Equipe SMJ Saint-Pierre des Corps, 12 juin 2015 : ensemble de l'équipe à l'exception d'un animateur
- ELJ et Centre Léo Lagrande Gentiana + cohésion sociale Ville de Tours, 10 juillet 2015 : Yannick Barrios (directeur ELJ), Omar Akhrif (réfèrent famille Gentiana) et Angélique Besnard (chargée de développement territorial pour le quartier Europe, Ville de Tours)

Liste des entretiens avec les professionnels :

- **Sanitas**
 - Centre social Pluriel(le)s, 30 juin 2015 : référente secteur jeunesse, animateur jeunesse, référente secteur famille, stagiaire secteur famille, écrivain public.
 - ALSH Pasteur, Centre socioculturel Courteline, 30 septembre 2015 : responsable enfance Courteline, responsable ALSH Pasteur
- **Rabière**
 - APSER, 30 juin 2015 : 1 éducatrice et 1 éducateur
 - Service jeunesse Joué-lès-Tours, 22 septembre 2015 : directrice, directrice adjointe, responsables espaces jeunes Rabière, Frères Lumière, Morier et Vallée Violette
- **Rabaterie**
 - Patronage laïque, 15 juin 2015 : chargé d'administration + 1 animatrice et 1 animateur du Ludobus
 - SMJ, 17 septembre 2015 : directeur, responsable de l'accueil, 1 animatrice et 3 animateurs
- **Europe**

- ELJ + équipe de prévention : directeur de l'ELJ + 1 éducateur de prévention
- **Autres structures ou services**
 - EPN Ville de Tours : 1 animatrice et 2 animateurs
 - Equipe de prévention spécialisée du CD37 : responsable de l'équipe et 12 éducatrices et éducateurs de l'ensemble des quartiers concernés de l'agglomération
 - BIJ 37 : 1 documentaliste et 1 animateur informateur

ANNEXE 2 : GRILLE D'ENTRETIENS

Représentations des professionnels vis à vis du numérique

Qu'est-ce que représente le numérique ?

Quel sentiment par rapport à la place qu'il occupe dans la société ?

Quelles perceptions des usages des jeunes (quelles tranches d'âges) ?

Le numérique est-il un problème ?

Le numérique est-il un levier ?

Usages quotidiens

Quelles pratiques quotidiennes du numérique ?

Pour quoi faire ?

Quels outils ?

Usages professionnels

Quels usages dans la relation entre professionnels ?

Quels outils ?

Quels usages dans la relation avec les institutions ?

Quels outils ?

Quels usages dans la relation aux jeunes accompagnés ?

Quels outils ?

Actions autour / avec le numérique

Le sujet est-il abordé avec les jeunes accompagnés ?

Quels projets avec / autour des outils numériques ?

Quelle place le numérique occupe-t-il dans les projets pédagogiques ?

Les jeunes accompagnés sont-ils en demande par rapport à l'usage du numérique ?

Ont-ils des difficultés d'accès ?

Ont-ils des difficultés de savoir-faire ?

Formations sur le sujet ?

ANNEXE 3 : PROGRAMME DES JOURNÉES DE FORMATION ACTION

J1, jeudi 7 janvier 2016 :

Expression et citoyenneté numériques

- Faire le point sur les enjeux et les questions que pose les usages du numérique dans le travail social et l'animation socioculturelle. Et présentation des premières données de l'état des lieux suite à l'enquête sur les 4 quartiers.
- Échanger sur les nouveaux espaces de sociabilité et d'activité des jeunes, les questions de l'accès à la connaissance et à l'information.
- Se questionner collectivement sur le problème massif de la désinformation et de la démobilisation (travail, accès à la connaissance, engagement...). Comment développer des postures de contributeurs ? Comment les valeurs de la culture dite libre (cf. logiciels libres) renouvellent ou questionnent celles de l'éducation populaire et du travail social.
- Trouver des moyens de donner "envie" dans une société remplie de "vide".

J2, jeudi 21 janvier 2016 :

Bidouilles numériques et créativité

- De l'identification des habiletés à la construction de savoir-faire et de compétences.
- L'impression 3D comment construire des projets autour de ces nouveaux savoirs et des nouveaux « tiers-lieux ».

J3, jeudi 25 février 2016 :

Faire réseaux, développer des projets à l'échelle des territoires

- Faire réseau(x) entre professionnels pour mutualiser des ressources – mettre numérique au service des projets d'accompagnement et de loisirs.

Démarche et étapes communes à chaque journée de formation :

- Échanges d'ordre général sur chacune des thématiques à partir des expériences concrètes de chacun des participants (en sous-groupe).
- Présentations d'outils et de projets pour élargir le champ des possible en lien avec chacune des thématiques
- A partir de situations types, à l'échelle des quartiers, imaginer des scénarios de projets ou d'actions à mettre en œuvre. Ce travail en sous-groupes permettra de partir de plusieurs situations et de croiser les propositions. Il se fera parallèlement à la découverte d'outils et de projets présentés en amont.
- Une mise en perspective générale des enjeux s'appuyant sur des études et de projets réalisés au niveau national et régional permettra également de nourrir les échanges.

ANNEXE 4 : LISTE DES ÉQUIPES PARTICIPANTES AUX JOURNÉES DE FORMATION-ACTION

Sanitas :

- Centre social Pluriel(Is) : 1 animateur
- ALSH Sanitas Courteline : responsable
- Equipe de prévention Sanitas CD37 : 1 éducatrice

Europe :

- ELJ (Ville de Tours) : 2 animateurs
- PIJ (Ville de Tours) : 1 animatrice
- Equipe de prévention Europe CD37 : 1 éducateur

Rabaterie :

- SMJ (Ville de Saint-Pierre des Corps) : 1 animateur, 1 animatrice, 1 animatrice responsable de l'accueil
- Equipe de prévention Saint-Pierre des Corps CD37 : 1 éducateur

Rabière et Vallée Violette :

- Accueil jeunes Frères Lumière (Ville de Joué-lès-Tours) : responsable et 1 animatrice
- Accueil jeunes Vallée Violette : 2 animateurs
- PIJ de Joué-lès-Tours : 1 animatrice

EPN de la Ville de Tours : 2 animatrices et 1 animateur

UFCV : 1 formateur

Au total 20 participants sur l'ensemble des 3 journées dont 16 représentant 11 équipes d'accueil ou d'accompagnement de jeunes.

ANNEXE 5 : PRÉSENCES DES STRUCTURES JEUNESSE SUR INTERNET (SYNTHÈSE FÉVRIER 2016)

	Site institutionnel	Site structure	Pages ou blog jeunesse	Facebook	type	Abonnés ou amis	Twitter
BIJ 37	X			X	page	2976	X
EPN Tours	X			X	profil		
Prév							
APSER		X					
SMJ Saint-Pierre des Corps	X		X				
Maison de la jeunesse Joué-lès-Tours	X						
ELJ	X			X	profil		
Gentiana		X		X	page	90	X
Centre social Rabière							
Pluriel(le)s				XX	page et profil	257 et 155	
Courteline		X	X	X	page note/article	1896	
Patronage laïque Saint-Pierre des Corps	X						