

Communauté de Communes du Pays de Vendôme



Pré-projet Accompagnement des publics 18-25 ans vers une sensibilisation aux usages et aux métiers du numérique

Table des matières

Contexte.....	3
Présentation.....	4
- La SCOP Artefacts.....	4
- Les intervenants:.....	5
- Romain Lalande.....	5
- Catherine Lenoble.....	6
- Malvina Balmes.....	6
Proposition d'intervention.....	7
- Sur la méthode.....	7
- Objectifs de l'intervention.....	7
- Public visé.....	8
- Partenariat mobilisé.....	8
- Étapes de l'intervention.....	8
- Les étapes du parcours.....	9
- Sessions d'informations collectives - Décembre 2016	9
- Mobilisation et sensibilisation - Janvier à Mars 2017	9
- Ateliers approfondis.....	11
- Accompagnement de projet : approche des outils collaboratifs au service d'un projet commun.....	13
- Appropriation et transfert de l'action sur le territoire	13
- Groupe de suivi et organisation du parcours	13
- Documentation sur le wiki SavoirsCommuns et via la bibliothèque offline.....	13
Planning et Budget prévisionnel	15

Contexte

La maîtrise des technologies de l'informatique et de la communication est devenue incontournable pour accéder à la connaissance, à la formation, à l'emploi ou encore aux services publics en ligne. Être connecté est devenu indispensable et ne pas l'être constitue un facteur aggravant d'exclusion.

En matière d'accès à l'emploi, de très nombreux employeurs utilisent le web pour se renseigner sur la qualité des candidats ; la maîtrise de l'identité numérique des personnes devient un vecteur de valorisation des compétences et de l'expérience. Il est donc important pour tout individu d'en connaître les codes et les interactions entre sphère privée/publique.

Concernant les jeunes spécifiquement, plusieurs études ont montré ces six dernières années, que l'importance de l'équipement (smartphone, tablettes...) et la forte présence sur le web, et particulièrement les réseaux sociaux, n'impliquent pas forcément des usages très diversifiés et profitables à une insertion socioprofessionnelle (voir notamment "Les pratiques numériques des jeunes en insertion socioprofessionnelle", *Les études de Connexions solidaires*, mai 2015¹). Il est important d'imaginer des dispositifs d'accompagnement qui s'appuient sur les représentations qu'ont les jeunes du numérique et de la culture du web qu'ils contribuent à créer, tout en permettant, d'une part, qu'ils élargissent leur vision de ce que peut apporter le numérique dans leur accès au monde du travail et, d'autre part, dans les perspectives de nouveaux métiers.

Car la filière des technologies de l'information et de la communication offre un potentiel d'emplois dans les établissements exerçant leur activité dans différents métiers : équipement informatique, micro-électronique, télécommunications et réseaux, services informatiques et logiciels, commerce et médias électroniques, nouvelles médiations numériques.

Les personnes en recherche d'emploi peuvent profiter des opportunités de cette filière d'avenir qu'est le numérique pour se former, accéder à l'emploi.

Dans cette double perspective de lutte contre l'e-exclusion et de prise en compte de nouvelles opportunités, la coopérative Artefacts se place dans une démarche de co-construction avec les partenaires institutionnels et de terrain pour concevoir des dispositifs d'accompagnement qui s'adaptent aux besoins de différents publics, mais également avec les publics ciblés afin de prendre en compte leurs usages, leurs représentations et leurs habiletés. Par une pédagogie du détour ludique et du projet, nous proposons d'accompagner la prise de conscience des enjeux, la valorisation des habiletés et des savoir-faire pour les transformer en compétences et connaissances, et élargir l'horizon des possibles dans le cadre de la construction d'un parcours citoyen et socioprofessionnel.

¹ <http://connexions-solidaires.fr/wp-content/uploads/2015/03/Etude-Emmaus-Connect-Les-pratiques-num%C3%A9riques-des-jeunes-en-insertion-socioprofessionnelle.pdf>

Présentation

La SCOP Artefacts

La structure Artefacts, Coopérative d'Activités et d'Emploi (CAE) qui relève du secteur de l'Économie Sociale et Solidaire (ESS), a été créée en 2010 à partir d'un collectif d'artistes et d'associations artistiques.

La coopérative développe ses activités autour de deux axes : elle accompagne les artistes, les techniciens et tous ceux qui souhaitent créer leur activité professionnelle autour des métiers de la culture et propose dans un second temps, le portage des emplois créés.

La coopérative s'est construite sur la demande des artistes qui relèvent, de par leurs activités des AGESSA et de la MDA, soit des graphistes, des infographistes, des artistes multimédias,... **de fait la coopérative a développé très rapidement une identité et des compétences dans le champ des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC).**

La coopérative se nourrit, et c'est sa force, du travail quotidien des artistes et techniciens qui détournent, interrogent, questionnent les TIC. Ils cherchent par leurs actions à donner à voir et à comprendre ces technologies, ils nous alertent sur nos pratiques qu'ils considèrent quelques fois comme déterminées par des contingences marketing et/ou technologiques, ils nous aident à construire un discours critique.

Ces expériences croisées avec notre projet politique nous amènent encore à explorer et à expérimenter autour des questions et des problématiques de gouvernance et de management des projets ainsi que des outils qui y sont associés. Cette réflexion, soutenue notamment par les membres d'Artefacts qui développent leurs activités dans le champ des TIC, à partir des logiciels "Libres" et de méthodologies "Agiles", est une réflexion exigeante tant sur l'aspect social, qu'économique et environnemental.

Enfin, la coopérative a aussi engagé, dès son origine, un travail sur le thème de la transmission qui nous met en position d'animer des formations continues et des ateliers. Ceux-ci sont conçus dans l'idée de concourir à développer, chez nos apprenants, les compétences qui les aideront à s'adapter au contexte socio-économique actuel. Ils leur permettront aussi de construire des outils et des méthodes dans la perspective de gagner en autonomie et en responsabilité tout en optimisant leurs capacités à atteindre les objectifs qui sont les leurs.

Nous considérons donc que la coopérative qui agrège projets, expériences et compétences dans les usages des TIC est particulièrement bien placée pour accompagner les acteurs de l'insertion et de l'emploi du territoire de la Communauté de Communes du Pays de Vendôme dans la définition et la conduite de leur projet d'accompagnement à l'appropriation des usages numériques des personnes en situation d'insertion socioprofessionnelle.

Les intervenants:

Catherine Lenoble, Malvina Balmes et Romain Lalande seront les principaux intervenants de cette action.

Ils interviennent régulièrement pour des animations (Ateliers, Conférences) et des accompagnements (DLA, Formation) auprès des structures telles que les Points Relais Emploi Formation (PREF), les Centres sociaux et autres associations au service de la Ville et des habitants.

Habitué à accompagner des groupes de jeunes et/ou de professionnels vers une meilleure appropriation d'usages numériques et de leurs enjeux, ils disposent de compétences complémentaires qu'ils mobilisent au sein d'un parcours complet.

Romain Lalande coordonnera la démarche d'accompagnement.

Romain Lalande

Fort d'expériences en gestion de projet d'Économie Solidaire, en appropriation d'usages numériques collaboratifs et en démarches participatives, il est aujourd'hui Entrepreneur-salarié au sein de la coopérative artefacts. Il est également administrateur ou membre actif de plusieurs associations agissant dans le champs du numérique, du pouvoir d'agir et des Communs (VECAM agissant autour de la citoyenneté dans la société numérique, le FunLab - atelier de fabrication numérique de Tours, PTCE CoopAxis - le numérique au service de l'Innovation Sociale et le Cré-sol - réseaux d'acteurs de l'économie solidaire en région).

Passionné par les (biens) communs, il accompagne depuis trois ans les démarches qui y contribuent qu'elles émanent de collectivités, de citoyens ou d'entreprises. La formation aux outils numériques collaboratifs et à leurs usages facilite la gouvernance contributive des territoires, des organisations et redonne à chacun la maîtrise de son quotidien.

Il a mis à profit ses compétences dans des contextes variés, souvent auprès de publics éloignés et toujours au service du pouvoir d'agir des publics et professionnels, notamment :

- Coordination du festival francophone "Le Temps des Communs" | 2015
- Formation "Fabrique d'Avenirs Numériques" | 2015,
- Démarches participatives dans le cadre de plans d'urbanismes (La Riche, Orléans) | 2015, 2016,
- Accompagnement à l'appropriation d'usages numériques au service des associations en milieu rural (parcours DUNAR en Indre et Loire) | 2016,
- Soutien au développement du projet "CityKart", développement des usages numériques en quartier politique de la ville par la création d'un jeu vidéo | 2014 à 2016,

- Divers accompagnement d'associations employeuses autour des enjeux pratiques de coopération, d'efficacité collective et d'usages numériques collaboratifs | 2014, 2015, 2016

Catherine Lenoble

Formée en Ingénierie et médiation culturelle, Catherine Lenoble travaille depuis plus de 10 ans au croisement de la culture numérique, de l'innovation sociale et de la coopération culturelle.

Conception & animation d'ateliers, de formations et de cycle de rencontres professionnelles pour : Maison du livre Bruxelles, Université d'été OCCE, Mission Livre Région Pays de la Loire, Direction Jeunesse & Sports Pays de la Loire, Institut Français, Organisation Internationale de la Francophonie, Erasmus+, Fabrique d'Avenir Numérique Région Centre.

Domaines de compétences : outils collaboratifs & licences libres, médiation culturelle & services numériques innovants, accompagnement des mutations culturelles des acteurs du livre et des bibliothèques, nouveaux modèles organisationnels et culture des fablabs.

Malvina Balmes

De formation universitaire en anthropologie sociale et en sciences politiques (DEA, EHESS - Paris) Malvina Balmes a également construit, depuis 10 ans, une expérience de terrain dans le domaine de la formation professionnelle et de l'ingénierie pédagogique.

Ses intérêts se portent en priorité sur l'échange et le partage des savoirs et de l'expérience, les nouvelles formes de la citoyenneté et d'une culture du bien commun et la co-construction des politiques publiques.

Ses réflexions sur les méthodes pédagogiques et les modalités de l'accompagnement des individus en situation d'insertion (dans le domaine de la formation professionnelle et de la lutte contre l'illettrisme) ainsi que des associations (dans le cadre du DLA notamment), si elles se situent à des niveaux différents, ont en commun d'intégrer la question de l'autonomie et de la capacité à l'auto-formation (ou à la co-formation) comme un objectif majeur à partir duquel penser les contenus de formation.

Elle intervient dans le domaine des TIC par la voie des usages et non comme spécialiste ou experte technique. Ses compétences méthodologiques et pédagogiques et son expérience de l'observation des phénomènes sociaux (dont les nouvelles formes de la collaboration professionnelle et de la participation citoyenne) viennent ainsi compléter les connaissances expertes de certains de ses collègues d'Artefacts.

Elle travaille depuis 2014 à la mise en place du Pôle Territorial de Coopération Economique (PTCE) Coopaxis qui met le numérique au service de l'innovation sociale. Dans ce cadre elle développe des actions de formation et d'accompagnement des publics et des professionnels du territoire.

Proposition d'intervention

Artefacts a été sollicité par la Direction du développement économique de la Communauté de Communes du Pays de Vendôme pour imaginer une série d'interventions auprès d'un public de jeunes (18-25 ans) du quartier des Rottes sans emploi et sans projet de formation.

Sur la méthode

La méthodologie mise en œuvre implique fortement les usagers et encourage de leur part l'expérimentation, l'apprentissage par le faire autour de micro-projets et le droit à l'erreur ; permettant ainsi une réelle appropriation du projet par tous ses acteurs.

Nous proposons un dispositif au sein duquel chacun seront impliqués :

- Les professionnels dans le cadre d'un groupe de suivi, réuni régulièrement, qui sera notre lien au territoire et favorisera l'adaptation de la démarche aux réalités du moment ainsi que son éventuel transfert à des acteurs locaux ;
- Les jeunes dans le cadre des différents ateliers, lors desquels ils seront acteurs de leurs apprentissages et s'approprient le numérique à travers des activités concrètes.

Notre démarche s'appuie sur un parcours progressif, d'une part, et sur un processus de documentation de chaque action, d'autre part.

La progression du parcours doit permettre d'abord de repérer et de mobiliser les bénéficiaires, afin de constituer un groupe restreint mais motivé en vue d'approfondir et d'intégrer pleinement différents savoir-faire et savoir-être.

La documentation permet de valoriser les actions menées, de les rendre reproductibles, et ainsi d'améliorer l'ancrage et la continuité du projet par son transfert aux acteurs locaux.

Objectifs de l'intervention

Notre intervention vise à :

- **Sensibiliser aux enjeux du numérique** au quotidien et en matière d'accès à l'emploi.
- **Apporter des compétences socles** pour appréhender les nouvelles technologies et faire du numérique un facilitateur à l'inclusion et à l'innovation sociale.
- **Créer une appétence** à se former dans le domaine du numérique ou initier un intérêt à créer une activité.

- **Valider et préciser l'intérêt** et les plus values potentielles de démarches d'appropriation du numérique par les jeunes du quartier des Rottes. Adapter les enjeux sociétaux du numérique au réalités locales.

Public visé

Jeunes et personnes de 17 à 30 ans, sortis du système scolaire, à la recherche d'un emploi ou en reconversion prof., résidant dans le quartier de la politique de la ville prioritairement

Partenariats mobilisés

Au sein du groupe de suivi : Pôle Emploi, Mission Locale.

Dans le cadre des ateliers : association le VAN (Vendôme Atelier Numérique - fablab local de Vendôme), acteurs locaux du numérique, acteurs économiques de la pépinière Outremer/espace de coworking, organismes de formation.

Étapes de l'intervention

Notre intervention repose sur deux axes complémentaires : un parcours progressif autour des usages numériques avec les jeunes d'une part, des temps de documentation et de transfert pour asseoir la suite de l'intervention sur le territoire d'autre part.

Le parcours est conçu en 4 phases auprès des publics :

- des sessions d'informations collectives pour favoriser la mobilisation (décembre 2016)
- des temps de sensibilisation et de mobilisation pour faire découvrir les potentiels du numérique afin de susciter des envies de participation (janvier - mars 2017)
- des ateliers de découverte pour accompagner l'appropriation et ancrer les usages numériques auprès des jeunes (avril - mai 2017)
- un accompagnement à la conduite collective d'un projet pour commencer à accompagner les envies qui auront émergé et construire la suite de la démarche (avril - juin 2017)

Le travail de documentation et de transfert de la démarche inclut :

- des rencontres avec les partenaires sur le territoire pour faciliter la compréhension et adapter la démarche au jour le jour
- une réunion de bilan & perspectives avec les partenaires pour imaginer la suite
- la rédaction d'un rapport final afin de rendre compte des actions menées, des résultats produits, et des pistes à développer
- la création d'un dispositif innovant de documentation numérique partagée pour permettre aux actions menées d'être reproduites localement ou dupliquées ailleurs simplement.

Les étapes du parcours

Sessions d'informations collectives - Décembre 2016

Deux sessions d'informations collectives seront proposées en décembre avec pour objectif d'informer les partenaires et les publics du parcours mis en place tout en amenant une première approche de sensibilisation à la culture numérique et à ses enjeux.

Des fiches d'inscription et la plaquette avec le programme complet seront distribuées aux partenaires.

Le premier temps prendra la forme d'une réunion de 2 heures et sera destinée aux professionnels et partenaires, afin qu'ils se fassent les relais auprès des jeunes sur le terrain. Il permettra d'assurer une compréhension partagée du dispositif et du programme de manière à pouvoir mieux le communiquer.

Le second temps d'information prendra la forme d'une projection débat autour des enjeux du numérique avant les vacances de Noël et sera destiné aux jeunes. Il s'agira d'éveiller les premiers questionnements, d'annoncer le programme d'intervention et de les inciter à s'y inscrire.

Mobilisation et sensibilisation - Janvier à Mars 2017

Cadre de la sensibilisation :

- **6 Ateliers de 3h** de janvier à mars afin de faciliter la participation sans nécessité d'engagement trop lourd de la part des jeunes.
- **Objectif** : faire la démonstration des possibilités du numérique, susciter l'envie d'en découvrir plus.
- **Nombre de bénéficiaire** : une dizaine de jeunes par session, possiblement plus en cas d'inscriptions si nous disposons d'animateurs mis à disposition sur place.
- **Lieux** : les ateliers se dérouleront au Point Cyb, d'autres lieux sont possibles en fonction des propositions des différents partenaires (Transfo, médiathèque,...)

- **Emploi** : chaque atelier sera l'occasion de mettre en avant un ou plusieurs métiers nouveaux ou en mutation reliés au sujet abordé ainsi que de transposer l'usage des outils découverts en situation professionnelle.

Atelier 1 : À la découverte de la culture maker et des fablabs

Session co-animée avec le VAN (Vendôme Atelier Numérique), le fablab vendômois.

- Introduction au concept de Fablab (Fabrication Laboratory).
- Intervention du Fablab de Vendôme. Histoire du Fablab local.
- Démo de différentes machines sur place.
- Présentation de projets issus de Fablab : le robot Polysson (Funlab, Tours), kit C Libre (Plateforme C, Nantes), projets made in Vendôme etc.

Atelier 2 : Une ludothèque numérique pour fabriquer soi-même ses jeux

Animation de la Ludobox, un dispositif numérique qui permet d'accéder à une collection de jeux de société au format numérique, à imprimer et fabriquer soi-même (Print'n Play).

- Découverte de jeux de plateau imprimés en 3D.
- Sensibilisation aux licences Creative Commons.
- Playtest de jeux.
- Impression & fabrication de jeu par les participants.
- Exemple de métiers associés au game design, à la médiation numérique, à la création graphique et l'édition, à la culture maker.

Atelier 3 : À la découverte de la culture maker et des fablabs

Session co-animée avec le VAN (Vendôme Atelier Numérique), le fablab vendômois.

- Introduction au concept de Fablab (Fabrication Laboratory).
- Intervention du Fablab de Vendôme.
- Démo de différentes machines sur place.
- Présentation de projets issus de Fablab.

Atelier 4 - cartopartie "A ne pas rater dans mon quartier"

Repérage d'éléments marquants visuels du quartier (graphs, art urbain, bâtiments importants,...)

- Amélioration de la carte OpenStreetMap du quartier (recension des erreurs)
- Repérage des points d'intérêt du quartier (graphs, art urbain, lieux de rencontre,...)
- Prise de photos classiques, test de prises de vue 360°, mise en ligne et partage sur la "BiblioBox" de documentation locale

- Création d'une carte en ligne "Umap" de ces points d'intérêt
- Exemple de métiers associés à la cartographie, ou d'usages communs à différents métiers

Atelier 5 : À la découverte de la culture maker et des fablabs

Session co-animée avec le VAN (Vendôme Atelier Numérique), le fablab vendômois.

- Introduction au concept de Fablab (Fabrication Laboratory).
- Intervention du Fablab de Vendôme.
- Démo de différentes machines sur place
- Présentation de projets issus de Fablab : invitation de l'entreprise TOBECA pour présenter une imprimante 3D locale et les métiers associés.

Atelier 6 - Exprimer le quartier - expression libre et collaborative - 3h

- Cartographie des noms usuels donnés à différents lieux du quartier : désignations administratives / noms donnés par les habitants
- Ecriture en ligne et collaborative d'un texte exprimant le vécu et/ou l'imaginaire du quartier : cadavre exquis pour exprimer collectivement une vision du quartier à partir des noms collectés sur la carte (exemple slam)
- Publication du texte avec liens hypertextes sur le site Co-écritures (<https://coecritures.wordpress.com/>) pour mettre le texte écrit collectivement en lien avec d'autres contenus web.

Ateliers approfondis

Cadre des ateliers approfondis

- **Des ateliers pour "Faire"** en groupe, en mode "micro-projets", avec un objectif de création à la clef
- **Approfondir les intérêts** éveillés sur des temps plus long afin de mieux appréhender les outils
- **Lieux** : au sein de différents lieux du quartier et en dehors (FabLab, Transfo, etc).
- **Nombre de places** limité pour chaque atelier : 8 participants

Atelier 1 : Création d'une bibliothèque offline de ressource sur les métiers du numérique

Durée : 1 jour

Un atelier de co-création d'un outil de partage de ressources au format numérique.

- Introduction "réseaux offline" et bibliothèque digitale.

- Personnalisation d'une bibliothèque offline "Métiers du numérique"
- Veille & documentation "Métiers du numérique"
- Usages : collection, classification, téléchargement.
- Réflexion sur la médiation à mettre en place autour du dispositif.
- Test grandeur nature (dans l'espace public).

Atelier 2 : Créer la carte du quartier

Durée : 1,5 jour

Une première demi-journée pour accroître la curiosité, puis une journée complète avec pour objectif de parvenir à une carte à jour du quartier, avec présence des différents éléments d'intérêts (commerces, associations,...).

- Ballade pleine rue et recension des éléments manquants/erreurs sur la carte
- Ajout de notes sur OpenStreetMap pour demander l'intégration des améliorations repérées
- Intégration en direct des améliorations par les participants les plus motivés
- Atelier ouvert au delà des jeunes dans la limite des places disponibles (15 places / demi-journée, 8 places jeunes)
- Impression de deux plan format A0 du quartier

Atelier 3 : Game Design & Fablabs : création de jeu

Durée : 1 jour

Un atelier de création partagée pour découvrir le game design et la culture des Fablabs.

- Découverte ludique de deux jeux autour des Fablabs et de la culture maker : Maker Cards (jeu de carte) et Crée Ton Fablab (jeu de plateau).
- Initiation au game design avec le kit Mécanicartes.
- Création ou "remix" d'un jeu existant sous licence libre.
- Fabrication DIY au VAN.

Atelier 4 : Enquête locale sur compétences numériques et transformation des métiers par le numérique

Durée : 1,5 jours

Réalisation d'une enquête de terrain auprès des commerçants, des associations et des services publics du quartier afin d'interroger leurs usages du numérique, la transformation de leur métiers et des services aux publics et aux clients.

- Cartographie des compétences / métiers et des services numériques sur le quartier
- Documentation via UMAP et support de présentation (Prezi / Powerpoint, MindMap)

- Présentation aux professionnels de l'insertion et de l'emploi (pôle emploi / mission locale / ComCom)
- Cette enquête pourra alimenter une réflexion plus générale sur la création de services civiques et d'emploi d'avenir en lien avec les services numériques au service des habitants et du territoire

Accompagnement de projet : approche des outils collaboratifs au service d'un projet commun

Durée : 4 jours

A l'issue des ateliers approfondis des idées auront été exprimés voire partagées. Elles seront recueillies au fur et à mesure et constitueront la matière première d'un projet commun à construire. Ce module vise l'organisation d'un événement par les jeunes impliqués. Il sera l'occasion d'un usage concret d'outils de gestion de projet sur le mode collaboratif (pad, calc, visio-conférence, trello, site collaboratif...) ; il permettra que chacun trouve sa place en fonction de ses habiletés et de ses appétences dans la perspective d'une valorisation des savoir-faire acquis. Des professionnels du quartier pourraient se joindre à nous afin qu'ils s'approprient la démarche et soient partie prenante des suites à donner au projet.

Appropriation et transfert de l'action sur le territoire

Groupe de suivi et organisation du parcours

Un groupe de suivi constitué des professionnels identifiés par Pôle Emploi et la Mission Locale permet la co-construction et l'adaptation du parcours à travers des points d'étape. Il est également un soutien logistique aux actions et constitue notre premier lien au territoire, et particulièrement aux jeunes.

Les connaissances et les retours effectués par ce groupe seront indispensables pour adapter le parcours au quotidiens en fonction du contexte du moment.

Le groupe de suivi sera réuni en début et fin de dispositif, ainsi qu'à chaque grande étape de notre intervention.

Documentation sur le wiki SavoirsCommuns et via la bibliothèque offline

Les actions menées seront intégralement documentées sur un espace collaboratif ressource en ligne : le Wiki SavoirsCommuns. Cet espace, déjà utilisé par de nombreux acteurs en Indre-et-Loire, rend accessible de nombreuses ressources à même de faciliter le développement de projets autour des usages numériques. Les contenus y seront ainsi valorisés et rendu utilisables par d'autres, tout en pouvant continuer à être améliorés par d'autres.

En accédant à cet espace, les professionnels de Vendôme pourront accéder à l'ensemble des ressources produites durant l'action mais également à d'autres, et pourront contribuer à leur amélioration.

Au delà, un dispositif innovant et local de documentation sera mis en place : la BiblioBox. il s'agit d'un routeur configuré et personnalisé qui permet, via un ordinateur ou un smartphone, d'accéder à des ressources en wifi. Ce dispositif physique favorisera le partage des ressources issues des actions menées : publications, média photos, audio, vidéo, manuels, documentation métiers, etc. Cette bibliothèque de contenus culturels et pédagogique sera accessible aux jeunes et aux professionnels sur le lieu des interventions. Une réflexion sur la médiation du dispositif sera proposé lors de l'atelier découverte "bibliothèque offline" pour favoriser son appropriation et sa pérennité suite à notre intervention.**Rapport final**Le rapport final reprendra les détails de l'intervention, ses résultats ainsi qu'une description de la méthode d'action. Il pose des pistes de continuité à notre intervention et référence l'ensemble des contenus produits dans le cadre de la documentation.

Planning

Date	Action	Temps hors site (préparation,...)	Temps d'intervention (jours)
Dernier trimestre 2016	Coordination et programmation	1 Artefacts (forfait)	
Décembre	Information collective professionnels		0,5 Artefacts
	Information collective jeunes		0,5 Artefacts
Sensibilisation			
Janvier	Atelier 1 - FabLabs	0,5 Artefacts 0,5 VAN	0,5 VAN 0,5 Artefacts
	Atelier 2 - Ludothèque numérique	0,5 Artefacts	0,5 Artefacts
Février	Atelier 3 - FabLabs	0,5 Artefacts 0,5 VAN	0,5 VAN 0,5 Artefacts
	Atelier 4 - Cartopartie	0,5 Artefacts	0,5 Artefacts
Mars	Atelier 5 - FabLabs	0,5 Artefacts	0,5 VAN 0,5 Artefacts
	Atelier 6 - Co-écriture	0,5 Artefacts	0,5 Artefacts
	Réunion groupe de suivi		0,5 Artefacts
Approfondissement			
Avril	Atelier 1 - Bibliobox	1 Artefacts	1 Artefacts
	Atelier 2 - Cartopartie	1 Artefacts	1,5 Artefacts
Mai	Atelier 3 - Game design	1 Artefacts	1 Artefacts 1 VAN
	Atelier 4 - Enquête métiers	1 Artefacts	1,5 Artefacts
	Réunion groupe de suivi		0,5 Artefacts
Accompagnement			
Juin	Identification et bilans		0,5 Artefacts
	Coordination et suivi		1 Artefacts
	Interventions personnalisées	1 Artefacts	2 Autres
	Réunion groupe de suivi		0,5 Artefacts
Bilan			
Juin	Suivi médiation BiblioBox		1 Artefacts
	Documentation	1,5 Artefacts	
Juin/juillet	Rédaction/réunion de bilan	1 Artefacts	1,5 Artefacts
TOTAUX		12,5 jours hors site	19 jours sur site

Budget prévisionnel

Dépenses prévisionnelles			Recettes prévisionnelles
Suivi & coordination Réunions groupe suivi et coordination (4 jours) Informations collectives (1 jour)	2 000 €	Vendôme	14 814 €
Ateliers sensibilisation - ateliers (4,5 jours) - suivi et préparation à distance (4 jours)	3 400 €		
Ateliers approfondissement - ateliers (6 jours) - suivi et préparation à distance (4 jours)	4 000 €		
Accompagnement - intervention (3,5 jours) - suivi et préparation à distance (1 jours)	1 800 €		
Bilan, documentation et pérennisation (3,5 jours)	1 400 €		
Frais de déplacement	1 134 €		
Achats, prestations extérieurs, impressions	1 080 €		
TOTAL	14 814 €	TOTAL	14 814 €

Tarif / jour : 400€