

1. RÉSUMÉ

Ce projet consiste à faire évoluer le jeu vidéo Sanikart (jeu de karting open source qui se situe dans les rues du Sanitas, créé à partir du plan du quartier, modélisé en 3D). La surface de jeu initiale sera augmentée par la participation de plusieurs groupes accueillis en ateliers dans différentes structures du quartier du Sanitas. Un événement sera organisé afin de faire une présentation publique du jeu et plus généralement de la réalisation du jeu. Enfin, un manuel de réalisation sera co-écrit par des membres des différents groupes (professionnels et participants aux ateliers) afin d'expliquer les différentes étapes de réalisation d'un jeu 3D, de montrer en quoi il peut être un support d'apprentissage et un outil d'animation sociale, à partir de l'expérience concrète des participants.

1.1. Moyens et coopération

Nous demandons à CoopAxis de **soutenir ce projet** en apportant les ressources suivantes :

- Temps RH documentation action du fait de son caractère expérimental
- Temps RH animateur numérique pour conduite des ateliers

1.2. Porteurs du projet

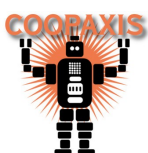
- Artefacts :
 - Malvina Balmes, Artefacts, malvinabalmes@gmail.com, 06 37 06 97 33
 - Cyrille Giquello, Artefacts, cyrille@giquello.fr, 06 32 33 02 18



1.3. Synthèse de l'évaluation

	++	+	=	-
Bilan objectifs Coopaxis	x			
Ancrage territorial	x			
Nouveaux usages TIC	x			
Création pluri-acteurs	x			
Emploi		x		
Innovation sociale & utilité publique	x			
Intégration au Sanitas	x			
Insertion socio-professionnelle			x	
Reporting	x			
Bilan réalisation		x		
Faisabilité du projet		x		
Faisabilité pour CoopAxis		x		
Pertinence soutien CoopAxis	x			

Notes : ++ (conforme aux objectifs), = (impact faible), - (thème non abordé)



2. DESCRIPTION

Ce projet consiste à faire évoluer le jeu vidéo Sanikart (jeu de karting open source qui se situe dans les rues du Sanitas, créé à partir du plan du quartier, modélisé en 3D). La surface de jeu initiale sera augmentée par la participation de plusieurs groupes accueillis en ateliers dans différentes structures du quartier. Un événement sera organisé afin de faire une présentation publique du jeu et plus généralement de la réalisation du jeu. Enfin, un manuel de réalisation sera écrit et édité à partir des contributions de membres des différents groupes (professionnels et participants aux ateliers) afin d'expliquer les différentes étapes de réalisation d'un jeu 3D, de montrer en quoi il peut être un support d'apprentissage et un outil d'animation sociale, à partir de l'expérience concrète des participants.

3 groupes ateliers seront à la base de la réalisation de ce projet :

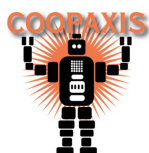
- un groupe « tout public » d'usagers du Centre social Pluriel(le)s : l'ensemble des secteurs (jeunesse, famille, lien social) s'associeront pour créer un groupe hétérogène qui favorisera l'intergénération, les relations parents enfants, ce qui permettra de croiser des représentations différentes du territoire et de partager un même projet en définissant des rôles complémentaires.
- un groupe d'enfants de l'Accueil de loisirs Pasteur de Courteline : nous avons proposé au service animation du CCAS de Tours qu'une ou plusieurs rencontre soit organisée(s) avec des usagers de la résidence pour personnes âgées pour travailler sur la mobilité réduite, les infrastructures et la question de l'accessibilité. Des contacts pourront aussi être pris avec des associations travaillant sur le handicap via la référente handicap de la ville de Tours.
- un groupe de jeunes accompagnés par l'équipe de prévention spécialisée du Sanitas (CG37). Il nous reste à construire le cadre qui permettra de mobiliser et de constituer le groupe dans la durée (chantier éducatif, dispositif troc loisirs...).

Ce travail de mise en relation et de coopération entre les différents groupes et les différents publics s'appuiera sur la démarche globale du Projet Social de Territoire.

Modules des ateliers :

Chaque groupe expérimentera les étapes énumérées ci-dessous. Certaines devront être prises en charge par des techniciens experts mais feront l'objet d'explications voire de démonstrations afin que les participants aient une vision globale du processus de fabrication du jeu.

- Découverte :



- Jouer
- S'interroger sur les techniques et le vocabulaire (jeu 3D, open source...)
- Regarder "sous le capot" les éléments techniques constituant le jeu
- Initiation 3D :
 - 1er pas avec un logiciel 3D (modélisation, mapping photo)
- Cartographie
 - Cartopartie pour relever des bâtis et des équipements urbains
 - Saisie des relevés dans la base de données cartographique OpenStreetMap
- Traitement numérique de l'image
 - Prise de photos dans la rue (bâtiments, équipements)
 - Traitement numérique des photos pour intégration dans le jeu
- Travaux 3D
 - Traitement 3D des données cartographiques
 - Mapping des photos
- Conception du circuit du jeu

Événement public

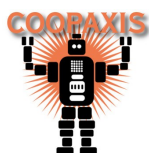
Un événement permettra de présenter le résultat du travail collaboratif. Le jeu sera projeté sur un mur du quartier en extérieur. Il permettra à la fois à un public plus large que les seuls participants aux ateliers de découvrir le jeu et de valoriser la démarche collective (présentée sous le mode d'un reportage photo et de documents affichés sur des panneaux).

Il sera co-organisé avec les structures d'accueil et les participants aux ateliers volontaires. Nous souhaiterions qu'il soit associé à un temps fort d'animation estival sur le quartier (fête de quartier par exemple).

Documentation

Tout au long du projet, des outils numériques collaboratifs (type agora-project ou blog) permettront de rendre compte de l'avancement du projet au sein des différents groupes et d'assurer la co-organisation de l'événement final.

A la suite de l'événement, des temps collectifs permettront de rassembler la matière nécessaire à l'écriture du manuel (notes, compte-rendus, photos, articles...). Ces temps réuniront des animateurs et des participants des différents groupes. Ce manuel prendra une forme narrative qui retracera l'expérience tout en apportant des éléments d'explication pour comprendre les différentes phases d'élaboration du jeu et les usages qui peuvent être faits du jeu dans une perspective pédagogique et



d'animation sociale. Un exemplaire de ce manuel sur support papier sera remis à chacun des participants aux ateliers et aux différents partenaires.

2.1. État des lieux du projet

2.1.1. *Avancement du projet*

- Une première version du projet a été élaborée avec les principaux partenaires (Centre social Pluriel(le)s, accueil de loisirs Pasteur de Courtelaine, équipe de prévention spécialisée (CG37)
- Une demande de financement a été déposée le 23 janvier dernier, dans le cadre de l'appel à projets du CUCS (contrat urbain de cohésion sociale), sollicitant les soutiens financiers de l'Etat (Acsé), de la Ville et du CG37.
- Une demande de financement a été déposée le 23 janvier dernier au service de la GUP (gestion urbaine de proximité) de Tour(s) Plus.
- Le projet a été présenté à la coordinatrice jeunesse de la Ville de Tours, également chargée de développement social local du service de la Cohésion sociale du Sanitas, qui s'est dit favorable à la réalisation de ce projet.

2.1.2. *Avancement de CoopAxis sur le projet*

- Implication de Malvina Balmes dans le cadre de sa mission Coopaxis dans la présentation du projet aux acteurs du réseau Jeunesse du PST du Sanitas et la co-élaboration du projet avec les principaux partenaires.



3. ORGANISATION

3.1. Publics concernés

Dans la première phase du projet, soit les ateliers, trois groupes seront formés. Ils seront accompagnés par des animateurs ou des éducateurs :

- au centre social Pluriel(le)s un groupe de 10 à 15 personnes mêlant adultes et adolescents ;
- à l'accueil de loisirs un groupe de 24 enfants âgés de 8 à 11 ans répartis en sous-groupes pour favoriser au maximum la participation de tous ;
- avec l'équipe de prévention spécialisée entre 5 à 8 jeunes

Soit entre 40 et 50 personnes.

L'événement final vise à présenter le jeu à un maximum de gens du quartier et d'organiser un temps d'animation autour du jeu qui pourrait bénéficier à une cinquantaine de jeunes et de moins jeunes, sur l'ensemble de ce temps d'animation en plus des participants aux ateliers.

Ce projet se déroulera exclusivement sur le quartier du Sanitas et les ateliers seront ouverts aux usagers des structures partenaires qui sont essentiellement des habitants du Sanitas.

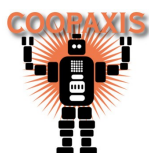
Nous veillerons à ce que les groupes soient composés d'autant de filles que de garçons. Une attention particulière sera portée à la façon d'inviter les filles à participer à un projet vidéo-ludique, activité plutôt masculine dans les représentations communes. Les petits temps d'animation déjà réalisés ont montré l'intérêt et l'implication des filles autant que des garçons dans les différentes étapes de contribution déjà expérimentées (relevé de mobilier urbain dans l'espace réel, prise de vue photo...). Il est important d'accompagner l'appropriation des usages du numérique chez les filles autant que chez les garçons (monde traditionnellement très masculin).

De la même manière ou à l'inverse, chez les adultes, il sera important que des hommes et des femmes prennent part à ce projet. Nous serons attentifs aux modalités d'organisation des ateliers pour faciliter la participation des un(e)s et des autres.

La rencontre des enfants fréquentant l'accueil de loisirs avec des personnes âgées de la résidence Pasteur sera l'occasion de sensibiliser les uns et les autres aux différentes façons de vivre le quartier, à son évolution et de créer de l'échange entre différentes générations, différents types de savoirs.

3.2. Partenaires

- Réseau Jeunesse du projet social de territoire du Sanitas
- Centre social Pluriel(le)s
- Accueil de loisirs Pasteur de l'association Courteline
- Équipe de prévention spécialisée du Sanitas (CG37)
- CCAS de Tours service animation – Résidence personnes âgées Pasteur



- Tours Habitat

3.3. Actions à mener

3.3.1. Par le porteur du projet

- En attente de réponse des demandes de financement pour le démarrage du projet.

3.3.2. Par CoopAxis

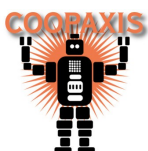
- Recrutement d'un animateur numérique (si tel est le choix pour le projet 2015)

3.3.3. Agenda de réalisation

- Mars/Avril : constitution des groupes et mise en place des outils de suivi du projet
- Mai/Juin : ateliers
- Juillet : Événement public, temps d'animation et de présentation dans l'espace public
- Septembre/Octobre : Réalisation du « Manuel de réalisation »

3.4. Budget prévisionnel pour la première année

Budget prévisionnel 2015			
Dépenses		Recettes	
Animation ateliers et événement (Coopaxis/Artefacts)	4450,00 € ou ? (=> 70 h RH)	Mise à disposition RH Coopaxis animateur numérique	70 h => ?
Ordinateurs + appareil photo	1 440,00 €	Mise à disposition RH Coopaxis Malvina Balmes	125 h => 2000,00 €
Développement jeu et intégration 3D Suivi technique événement (Artefacts)	2 800,00 €	Etat (Acsé) (sollicité)	3 500,00 €
Matériel projection événement	1 000,00 €	Ville de Tours (CUCS) (sollicité)	2 500,00 €
Édition (Artefacts) Impression manuel	1 700,00 €	CG37 (CUCS) (sollicité)	1 400,00 €



Suivi projet Documentation Rédaction finale manuel (Coopaxis Malvina Balmes)	2000,00 € (=> 125 h RH)	Tour(s) Plus (GUP) (sollicité)	2 500,00 €
		Mise à disposition ordinateurs et appareil photo Artefacts	1 440,00 €
TOTAL	13 390,00 €	TOTAL	13 390,00 €

Il y a très peu de chance que les subventions accordées soient à la hauteur des demandes, d'où la demande à Coopaxis de mettre à disposition un animateur numérique pour l'encadrement des ateliers.



4. DEMANDE À COOPAXIS

4.1. Objectifs

4.1.1. *Axe I : Créer le climat de confiance/Vivre la coopération*

- co-construire des projets à l'échelle du territoire ;
- favoriser la coopération entre différents types d'acteurs et entre professionnels et publics accompagnés.

4.1.2. *Axe II : Produire et transmettre des compétences et connaissances avec et pour les acteurs du territoire*

- sensibiliser les professionnels de l'animation/éducation aux enjeux sociaux et pédagogiques du numérique pour qu'ils soient en capacité de construire des projets avec les jeunes, en tenant compte de leurs usages ;
- accompagner l'appropriation et le développement des compétences numériques des jeunes dans un cadre ludique et créatif en tenant compte de leurs savoirs et de leurs usages.

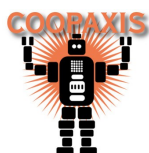
4.1.3. *Axe V : Promouvoir les TIC et leurs usages*

- promouvoir les bénéfices d'usages du numérique dans le renouvellement d'une participation citoyenne des jeunes et la gestion urbaine de proximité, dans le cadre de la Politique de la ville.
- promouvoir les bénéfices d'usages du numérique ludique et créatif, dans l'accès à la connaissance et la construction de parcours de formation et d'insertion.

4.1.4. *Effets attendus*

Pour CoopAxis :

- Développer les services de Coopaxis en mettant à disposition des ressources humaines dans la mise en place d'actions de terrain, en direction de la jeunesse et des professionnels de l'animation et de l'éducation,
- Perspectives : mise en place de formations/actions directement liées à la mise en place d'actions de terrain expérimentales qui impliquent à la fois les habitants (et les jeunes en particuliers) et les professionnels.



Pour le territoire :

- Meilleure prise en compte par les professionnels des usages numériques des jeunes dans la mise en place d'actions de loisirs ;
- Sensibilisation et montée en compétences des professionnels de l'animation et de l'éducation ;
- Prise en compte des atouts du numérique dans la mise en place de projets d'animation du territoire, qui favorisent le lien social, l'expression des jeunes et la participation à la valorisation du cadre de vie ;
- Valorisation des compétences d'usages et développement de compétences numériques pour les jeunes, utiles à la construction de leur parcours scolaire et social, puis professionnel.

4.2. Demandes

Il est demandé à CoopAxis :

- du temps RH (Malvina Balmes) : 125 h pour :
 - suivi du projet
 - documentation de l'action de fait de son caractère expérimental
 - rédaction finale du Manuel d'utilisation
- du temps RH (animateur numérique) : 70 h pour :
 - animer les ateliers dans les différentes structures du quartier

