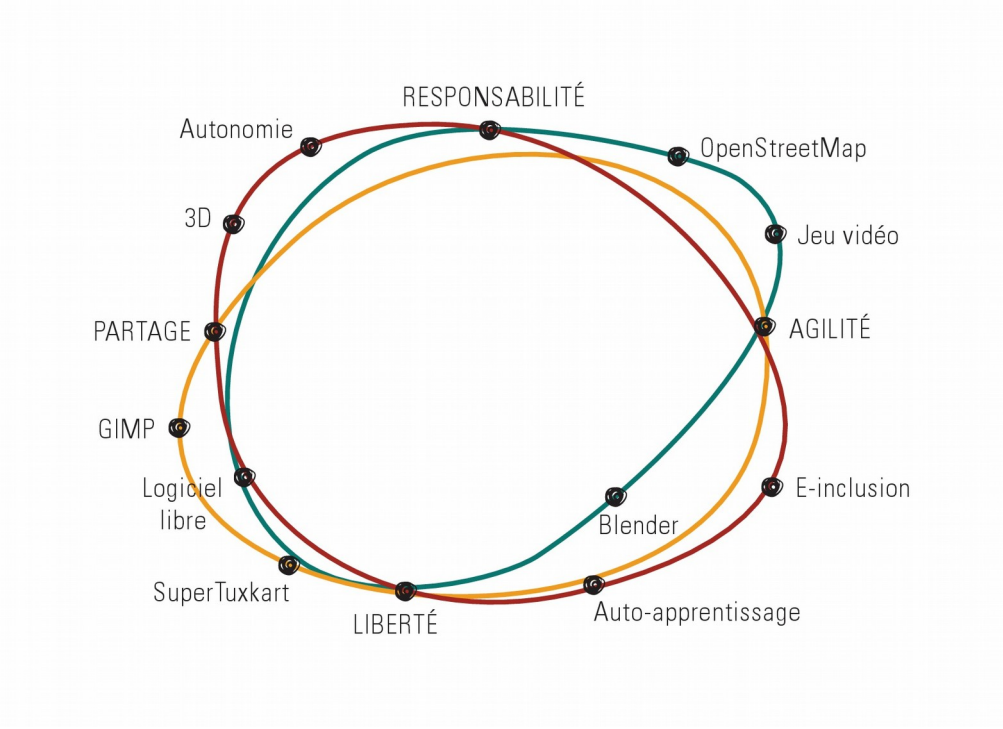
TOUS AGILES

BILAN DE L'ACTION 2015/2016

Rappel des objectifs

Le prototype expérimenté avec l'Ecole de la 2ème Chance d'Argenteuil visait à valider l'acquisition de compétences numériques et de gestion de projet nécessaires à une plus grande agilité professionnelle d'un groupe de jeunes raccrocheurs, grâce aux logiciels libres et au jeu vidéo.

Ce prototype devait permettre de formaliser un processus pédagogique appropriable par d'autres acteurs souhaitant s'appuyer sur ces mêmes outils pour soutenir l'agilité professionnelle des jeunes.



Tous Agiles en chiffres

9 jeunes : Aurélien, Shaïneze, Naïm, Nassima, Cristina, Aissatou, Latifa, Gerline, Jérémy
6 encadrants : Isabelle/ingénieure pédagogique, Fabien/informaticien, Cyrille/développeur, Romain/éducateur numérique, Jehan/développeur, Mathilde/designer
1 parrain : Tristan Nitot/fondateur Mozilla Europe

18 jours d'activité entre novembre 2015 et janvier 2016

1 Open Source Summit Paris proposé par Cap DIGITAL, cluster de l'innovation numérique
1 conférence publique organisée à l'Archipel Paris, lieu dédié à l'innovation sociale
1 émission de radio diffusée par Libre@toi

22 jeunes de la nouvelle promo E2C, initiés aux logiciels libres par le groupe, pendant 1 journée

5 reportages sonores produits

5 logiciels libres découverts : Gimp, OpenStreetMap, Blender, Audacity, SuperTuxKart

1 quartier cartographié et modélisé en 3D

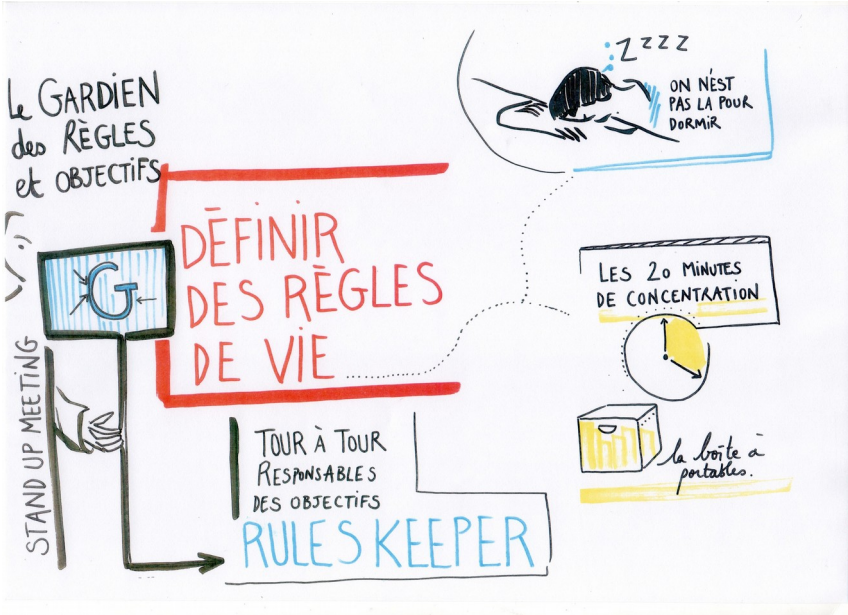
3 financeurs : Fondation FREE, E2C Argenteuil, Conseil Départemental du Val d'Oise

Constats de départ

Le dispositif était ouvert à tous. Les plus motivés par l'informatique ayant préalablement été recrutés par le programme Hello World de Silicon Banlieue, les 9 jeunes qui ont participé à TA sont très représentatifs de la population de l'E2C.

Seul un d'entre eux jouait régulièrement aux jeux vidéo et tous n'avaient qu'un usage très limité de l'informatique : l'écran tactile du smartphone pour regarder des vidéos sur youtube, poster des selfies sur facebook, snapchat ou instagram et le traitement de texte sur ordinateur pour copier un CV depuis leur arrivée à l'E2C un mois plus tôt. Pour la grande majorité, l'usage de la messagerie n'était pas intuitive et pour l'un, l'utilisation même de la souris était problématique.
La génération Y est donc bien un phénomène inégal. Les jeunes qui n'utilisent pas régulièrement d'ordinateur peuvent se servir intuitivement d'un téléphone tactile très performant sur un nombre réduit d'applications, sans rien saisir de la logique de classement en arborescences des dossiers ou de la notion de copier/coller.
A partir de là, leur proposer de cartographier un territoire, retoucher des perspectives, modéliser en 3D, s'apparentait pour nous à les accueillir sur une nouvelle planète nécessitant l'acquisition de concepts inédits à exprimer dans un nouveau langage. Nous avons donc passé un temps plus long que prévu à partager nos usages de l'informatique et de ses outils et à décortiquer leurs fonctionnements, à déduire les étapes de fabrication d'un jeu, à construire un vocabulaire commun.

L'autre enjeu de TA consistait à initier les jeunes à une gestion de projet agile où le groupe décide ensemble des règles auxquelles il veut se soumettre, de la répartition des tâches et du contrôle de leur réalisation. Or, en pratique, les jeunes ont rarement eu l'occasion de se voir confier de telles responsabilités, et mettre en œuvre ces principes dans le cadre même de l'E2C où ils étaient déjà soumis à certaines règles imposées a rendu plus complexe l'appropriation de cette démarche. Leur premier réflexe a été de demander un « chef » et de transgresser d'emblée la première règle collectivement votée consistant à laisser le portable dans une boîte en début d'activité ! Cette démarche agile de gestion de projet ne visait pas simplement à sensibiliser les jeunes à la responsabilisation mais se posait comme une condition indispensable à l'atteinte des objectifs ambitieux de production. Modéliser un quartier en 3D avec une équipe sans compétences de départ nécessitait une totale adhésion, une communication fluide, une répartition des tâches claire et un auto-contrôle récurrent de l'avancée de chacun sur des missions spécifiques mais toutes liées les unes aux autres.



Journée-type

9h30/9h45 : Stand up meeting, désignation du rule keeper
- Retour sur les réalisations de la veille ;
- Point sur les compétences acquises et transmissibles par chacun à d'autres membres du groupe ;
- Répartition des tâches ;
- Définition collective des objectifs chiffrés à atteindre dans la journée ;

9h45/12h30 : Travail en équipe

Cartographie :
- Repérage cartographique
- Relevé de mobilier urbain
- Report sur OpenStreetMap

Images :
- Prises de vue photographiques
- Définition de la nomenclature des fichiers
- Classement
- Retouche image sur Gimp

Modélisation 3D sur Blender

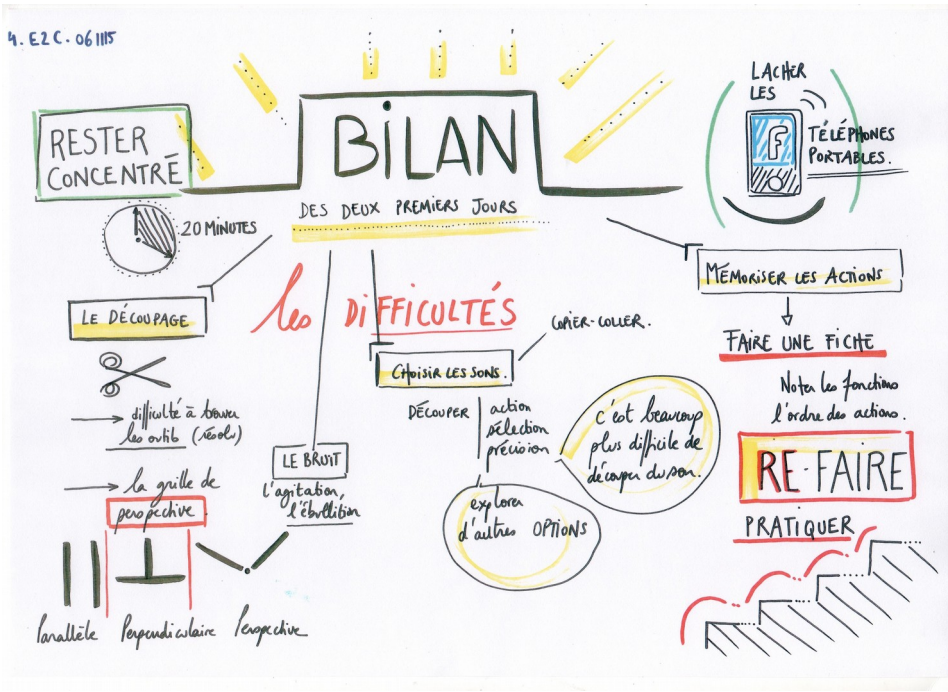
12h30/13h30 : Déjeuner

13h30/13h45 : Réveil musculaire « le Wizz »

13h45/14h : Stand up meeting

14h/16h45 : Travail en équipe

16h45/17h : Réunion
- Contrôle des réalisations
- Partage des difficultés et des réussites
- Définition des objectifs du lendemain



Les présentations publiques

Trois événements publics ont permis aux jeunes de partager leurs travaux avec la communauté des libristes :
- l'Open Source Summit au sein duquel Cap Digital nous avait proposé de tenir un stand sur toute la journée – jeudi 19 novembre 2015
- la conférence de Tristan Nitot, fondateur de Mozilla Europe et parrain de TA, organisée à l'Archipel – mardi 1er décembre 2015
- l'émission de radio Libre@toi – le 21 janvier 2016

Ces événements ont nécessité la préparation de présentation orale sous différentes formes.

Lors de l'Open Summit, les jeunes présents ont dû répondre aux questions posées par les visiteurs et pour cela, avoir une vision précise de l'ensemble du processus de production donc bien au-delà des tâches qui leur avaient été confiées jusque là. De plus, ils ont été amenés à démarcher les autres stands pour demander de l'aide sur leurs activités du moment. Des ordinateurs étaient disponibles pour continuer les tâches débutées dans la semaine.
Suite à la conférence de Tristan Nitot sur le fonctionnement d'internet et la philosophie du logiciel libre, tous les jeunes ont pris la parole pour présenter devant une grande assemblée, dans un lieu prestigieux (une ancienne chapelle), une étape de la fabrication du jeu. Avant, ils avaient été préparés par Mathilde, notamment comédienne, qui, par des exercices d'expression corporelle, les a aidés à vaincre leur timidité et à énoncer clairement leur discours.
Enfin, pour préparer l'émission de radio, deux jours ont été consacrés à la production de mini-reportages où les jeunes ont appris à interpeller des passants pour poser des questions claires sur un sujet complexe : les logiciels libres. Ils ont appris à enregistrer des sons, les retraiter, les monter et à restituer une parole au micro.

Enfin, suite à la présentation du 1er décembre, les jeunes ont décidé d'organiser une journée d'initiation à la promotion entrante de l'E2C. Ils ont donc pu initier 22 jeunes, aux logiciels qu'ils avaient jusque-là utilisés tout en décuplant leurs capacités de production.

Apprentissages

Malgré son absence d'intérêt pour la chose numérique et le jeu vidéo, pourtant prévu comme le « produit d'appel », le groupe a fait preuve d'une grande persévérance pour arriver jusqu'au bout du projet malgré l'aridité de certaines tâches. Plus de 400 photos ont été prises, près de 200 renommées, classées et retouchées. Ils ont relevé l'ensemble du mobilier urbain du quartier, chaque poteau et toutes les poubelles. Certains se sont d'ailleurs découvert une vraie appétence dans l'usage des logiciels que ce soit pour la retouche image ou la modélisation 3D sur un outil pourtant complexe et très peu intuitif.
Malheureusement, à l'issue, aucun ne s'est vraiment senti autorisé à poursuivre un projet professionnel sérieux dans le domaine numérique. Le lien avec le monde du travail tel que les jeunes le connaissent paraissait trop éloigné, et ce, malgré les nombreux témoignages dont ils ont pu bénéficier, portant un discours très ouvert sur leurs capacités à poursuivre leurs apprentissages en autodidacte, avec le soutien des communautés libristes.
Il est en effet très difficile d'apprendre par soi-même, en dehors de tout cadre, de trouver sa propre motivation à se former, même quand les outils sont disponibles.
Bref, la dynamique lancée par ce prototype aurait nécessité d'être soutenue par des activités peut-être plus ponctuelles mais récurrentes, comme des rencontres avec des professionnels utilisant ces mêmes logiciels par exemple.
Malheureusement, le départ soudain et dramatique de Fabien Villard, informaticien, passionné par les logiciels libres et la philosophie qu'ils sous-tendent, n'a pas permis de projeter un développement à cette expérimentation.
Cependant, une communauté s'est créée autour du dispositif, sous le nom de Citykart : www.citykart.org. D'autres expérimentations ont eu lieu et sont en cours sur différents territoires : dans la communauté d'agglomération Tours Plus et sur le bassin nantais. Des équipes sont en mesure d'accompagner de nouveaux acteurs sur la question de l'agilité numérique pour une meilleure insertion professionnelle.