



**FEJ**  
FONDS  
D'EXPERIMENTATION  
POUR LA  
JEUNESSE

## APPEL A PROJETS

---

# Education populaire pour et par les jeunes : Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes.

---

### 1. Enjeux

L'éducation populaire bénéficie « d'un regain d'intérêt incontestable qui vient s'enraciner dans une nouvelle configuration historique, à travers la mondialisation culturelle, le développement de nouveaux rapports aux savoirs, le développement de la société de la connaissance et de l'information, et de nouvelles formes de développement du lien social ». Celles-ci s'expriment tant sous la forme « du développement de mobilisations d'habitants qu'à travers l'explosion du phénomène associatif »<sup>1</sup>. On observe depuis une quinzaine d'années un renouveau de la référence à l'éducation populaire dans le cadre de projets orientés vers l'émancipation citoyenne par le partage des savoirs et la réduction des inégalités scolaires et sociales.

Les mouvements d'éducation populaire, membres du CNAJEP, représentent plus de soixante-dix fédérations nationales et associations regroupant un très grand nombre d'adhérents. Le nombre total généralement retenu est de 430 000 associations d'éducation populaire pour un nombre total d'associations estimé à 1 300 000<sup>2</sup>.

Au cœur de ces mutations, l'éducation populaire demeure structurée par deux traits constants, favoriser l'accès du plus grand nombre à la culture, d'une part, et d'autre part, l'accès aux savoirs et à la culture comme condition de l'exercice de la citoyenneté<sup>3</sup>. Mais le déploiement de ces objectifs se fait désormais dans un contexte renouvelé par la place croissante du numérique, l'émergence de nouveaux espaces et de nouveaux médias<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> Jean-Claude-Richez, « Avant-propos », in Emmanuel Porte, *Des pratiques d'engagement en transformation : enjeux pour l'avenir de l'éducation populaire*, Rapport d'étude, INJEP, Paris, novembre 2013.

<sup>2</sup> Edith Archambault, Viviane Tchernonog, *Repères sur les associations en France*, mars 2012.

<sup>3</sup> Jean-Claude Richez, article cité.

<sup>4</sup> Emmanuel Porte, *Des pratiques d'engagement en transformation : enjeux pour l'avenir de l'éducation populaire*, Rapport d'étude, INJEP, Paris, novembre 2013.

### ***La place croissante du numérique***

L'omniprésence du numérique dans l'ensemble des éléments de vie des individus et des collectifs est partie prenante de ces transformations. **Cette « révolution technologique » ouvre la possibilité d'un accès massif aux savoirs, et favorise les phénomènes de coopération et d'autodidaxie. La question de la « fracture numérique », entendue principalement comme un enjeu d'équipement, cède progressivement la place à la problématique de « l'inclusion numérique »<sup>5</sup>. La question numérique représente un enjeu d'insertion sociale, professionnelle et d'expression citoyenne.**

La diversité des usages des nouvelles technologies a donné peu à peu à tous de nouveaux moyens d'apprendre et de coopérer à la production des savoirs et ont permis à chacun de participer à la transmission et à la diffusion des apprentissages<sup>6</sup> : « au-delà des territoires, la montée d'Internet, des réseaux sociaux et des modèles collaboratifs du web bousculent nos modes de vie. Sous l'action de *communautés apprenantes* désireuses de partager les savoirs par la pratique, des modèles coopératifs innovants émergent partout dans le monde. *Consommation collaborative, FabLab, Do It Yourself, open hardware, open science* – les pratiques se réinventent et se multiplient »<sup>7</sup>. Toutefois, ces pratiques et leur maîtrise restent encore marquées par des inégalités sociales fortes.

### ***Nouvelles pratiques, nouveaux lieux***

Le développement de nouveaux espaces, de lieux innovants organisés par et pour les jeunes permet de renouveler les pratiques et les publics de l'éducation populaire.

Des espaces publics font cohabiter localement des mondes variés cherchant dans l'échange, le partage et la collaboration, les clefs de nouveaux apprentissages et d'une émancipation par la participation politique, le développement économique et la densification d'un tissu social solidaire. Des acteurs de l'éducation populaire sortent également des lieux institués pour aller au devant des jeunes dans les lieux où ils se réunissent ou pour toucher des publics empêchés d'y accéder.

Enfin de nombreuses initiatives incitent à faire davantage le lien entre éducation populaire et acteurs du numérique au sein de lieux qui leur seraient dédiés en lien avec les collectivités territoriales<sup>8</sup>.

### ***De nouveaux médias comme leviers pour l'expression et la participation des jeunes***

Les médias intéressent les jeunes à un triple titre : « vecteurs d'information, ils donnent sens aux nouvelles ; réflecteurs d'attitudes et de comportements, ils modélisent des façons de se conduire à encourager ou à rejeter ; enfin, en tant que support communicationnels, ils permettent à la fois de communiquer et de se mettre en scène, de jouer avec son identité ou plutôt ses identités »<sup>9</sup>. La promotion de médias produits par les jeunes s'inscrit dans cette dynamique d'éducation aux médias : faire des jeunes des producteurs et commentateurs d'informations, les soutenir dans la participation à la constitution d'un journalisme citoyen et permettre la transformation de l'image des jeunes dans les médias et de l'image des médias auprès des jeunes.

---

<sup>5</sup> Conseil national du numérique, *Citoyens d'une société numérique, accès, littéracie, médiations, pouvoir d'agir*, octobre 2013.

<sup>6</sup> Anne Querrien, « Territoires et communautés apprenantes », *Multitudes*, 2013/1 n° 52, p. 45-51.

<sup>7</sup> Thanh Nghiem, « Modèles coopératifs émergents », *Multitudes*, 2013/1 n° 52, p. 110-120.

<sup>8</sup> Antoine Burret, « Démocratiser les tiers-lieux », *Multitudes*, 2013/1 n° 52, p. 89-97

<sup>9</sup> Laurence Corroy, « Quand les jeunes s'emparent des médias », *Les cahiers de l'action*, n°35, 2012.

## **2. Objectifs et caractéristiques des projets : pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes**

L'objectif de l'appel à projets est de favoriser des actions d'éducation populaire tournées vers l'émancipation et vers l'action citoyenne des jeunes, par des pratiques numériques, la constitution de lieux ou de médias jeunes innovants.

Ces objectifs généraux sont déclinés selon les 3 axes de cet appel à projets. Les candidats peuvent s'inscrire dans chaque axe mais sont également invités à présenter des projets qui articulent de manière innovante les différentes formes d'action proposées.

### **a. Développement des pratiques numériques**

#### 1) Il s'agit de soutenir des projets portant sur les pratiques numériques dans une démarche d'éducation populaire par la formation des acteurs et le développement d'outils.

L'enjeu est d'accompagner les enfants et les jeunes vers une utilisation active, coopérative et émancipatrice du numérique. De nouvelles médiations sont à mettre en œuvre afin de permettre une appropriation citoyenne de ces outils : le soutien à la formation des acteurs de l'éducation populaire, l'adaptation des pratiques d'éducation populaire aux médias et au nouvel environnement numérique, et la production d'outils pédagogiques créés dans et autour des réseaux de l'éducation populaire.

#### 2) Il s'agit également de soutenir la formation de réseaux territoriaux et démarches collaboratives entre les communautés numériques et les réseaux d'éducation populaire.

Les initiatives en matière d'éducation populaire en lien avec les pratiques numériques souffrent de fortes disparités d'un territoire à l'autre et demeurent trop souvent enfermées dans leurs "silos" institutionnels, territoriaux, thématiques<sup>10</sup>. Il s'agit donc d'établir et de densifier les relations entre les communautés numériques (communautés du Libre, EPN, coworking, fablab, etc) et les réseaux d'éducation populaire. Les projets présentés devront montrer leur capacité à fédérer les acteurs déjà présents, à étendre les publics touchés par le travail en réseau, à favoriser la participation des jeunes et à capitaliser les acquis et outils des différentes expériences menées.

### **b. Développement de lieux innovants**

Il s'agit de soutenir le développement de différents types de lieux innovants, des lieux qui proposent de nouvelles modalités d'accueil et de mise en action des jeunes, des lieux qui peuvent mixer activités sociales et économiques dans une dynamique notamment d'économie sociale et solidaire, qui favorisent le développement de pratiques culturelles, ou encore de pratiques collaboratives, créatives et participatives, notamment dans des territoires dans lesquels de tels lieux ne sont pas encore parvenus à se structurer, par exemple en milieu rural ou dans les territoires de la politique de la ville.

Les projets devront mettre en lumière la pertinence territoriale de leur implantation, le réseau d'acteurs sur lequel ils s'appuient et la manière dont ils entendent pérenniser leur action au-delà du soutien apporté à l'expérimentation.

---

<sup>10</sup> Conseil national du numérique, *Citoyens d'une société numérique, accès, littéracie, médiations, pouvoir d'agir*, octobre 2013.

### c. Développement de médias de jeunes

Cet axe vise à favoriser l'émergence et le renforcement de médias citoyens, collaboratifs et participatifs fabriqués ou animés par les jeunes, qui proposent des formes d'information et de libre expression innovantes et participent à la déconstruction des stéréotypes concernant la jeunesse. Le développement de médias de jeunes et la professionnalisation des structures qui les portent doivent contribuer à accroître et enrichir l'éducation aux médias, l'expression et la participation des jeunes au débat public et notamment de ceux qui en sont le plus exclus.

Ils devront permettre aux jeunes qui participent à leur réalisation et à leur fonctionnement de s'approprier le projet global servi par le média, d'imaginer des solutions de transmission et de coopération permettant d'installer le média dans la durée. Les projets devront faciliter la maîtrise des outils techniques propres au média utilisé, permettre aux jeunes de se familiariser avec la pratique journalistique. Les projets pourront s'inscrire dans le cadre de la vie d'établissements scolaires.

### 3. Sélection et évaluation des projets

#### **Note importante :**

Cet appel à projet se déroulera en deux phases :

> **Une phase de sélection des projets ;**

> **Une phase de sélection des évaluations.**

#### ***Phase 1 : Sélection des projets***

Dans la première phase de cet appel à projets « **Education populaire pour et par les jeunes : Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes** », les structures souhaitant développer un projet sur la mise en place de pratiques numériques, de lieux innovants ou de médias de jeunes sont invitées à présenter un projet dans le format de dossier de candidature joint en annexe, téléchargeable sur le site du FEJ, [www.experimentation.jeunes.gouv.fr](http://www.experimentation.jeunes.gouv.fr).

Ce projet devra être déposé dans la rubrique « [Déposer un projet](#) », avant le 30 avril 2014 à **minuit**.

Une sélection des projets sera ensuite opérée par un jury composé de spécialistes de la thématique, réuni par le Fonds d'expérimentation pour la jeunesse. Les projets sélectionnés feront l'objet d'évaluations communes, externes et indépendantes, sélectionnées au niveau national par une procédure d'appel d'offres.

#### ***Phase 2 : Sélection des évaluations***

Une fois les projets sélectionnés, un ou plusieurs appels d'offres d'évaluation seront publiés en direction des évaluateurs potentiels. Le(s) cahier(s) des charges précisera (ont) les objectifs de ces évaluations et les livrables attendus, en cohérence avec la nature des projets sélectionnés. **Les contraintes liées au protocole d'enquête défini par l'évaluateur s'imposeront aux projets retenus.** Les évaluateurs pourront procéder notamment à des entretiens ou faire passer des questionnaires aux acteurs, partenaires et bénéficiaires du projet.

#### a. Analyse des projets candidats

4 notions présideront à l'analyse des projets :

- Présence d'objectifs spécifiques, mesurables et atteignables ;
- Originalité et valeur ajoutée des réponses apportées par rapport aux actions existantes sur le territoire ;
- Capacité à produire des enseignements pour les politiques publiques ;
- Qualité de la construction du projet (méthodologie rigoureuse, modalités opérationnelles explicites, ancrage territorial, partenariats institutionnels, viabilité financière, ciblage des publics et/ou prise en compte de tous les jeunes y compris ceux en situation de handicap... etc.).

#### b. Modalités d'évaluation

L'expérimentation est une innovation de politique sociale initiée dans un premier temps à une échelle limitée, et mise en œuvre dans des conditions qui permettent d'en évaluer les effets dans l'optique d'une extension ou d'une appropriation par d'autres acteurs. Les projets doivent être construits et dimensionnés, de manière à permettre leur évaluation.

Le jury de sélection des projets pourra inciter certaines structures candidates mettant en place des projets similaires à se regrouper ; il pourra également émettre des préconisations (concernant par exemple le budget, la formalisation des actions ou les enjeux liés à l'évaluation).

Les projets sélectionnés feront l'objet **d'évaluations communes à plusieurs projets. Ces évaluations seront externes et indépendantes, sélectionnées au niveau national dans le cadre de procédures d'appels d'offres.**

Des cahiers des charges préciseront les attentes et objectifs de ces évaluations, en cohérence avec la nature des projets proposés. **Les contraintes liées au protocole d'enquête défini par l'évaluateur, s'imposeront aux projets retenus dans le cadre du présent appel à projets.** Les évaluateurs retenus pourront procéder notamment à des entretiens ou faire passer des questionnaires aux acteurs, partenaires et bénéficiaires du projet.

Les projets sélectionnés seront définitivement retenus après accord pour intégrer le protocole d'évaluation prévu par l'évaluateur retenu.

#### 4. Organismes éligibles

Les collectivités locales, les associations, les SCOP (sociétés coopératives et participatives) notamment pourront se porter candidates à l'appel à projets, sur tous les territoires y compris les territoires des Outre-mer.

#### 5. Montant alloué à l'appel à projets

Le montant alloué à l'appel à projets est de 3 M€ dont 15 % maximum consacré à l'évaluation.

Ce montant correspond au plafond de l'enveloppe budgétaire consacrée par le FEJ au financement pluriannuel de l'ensemble des expérimentations sélectionnées (projet et évaluation) dans le cadre du présent programme.

## 6. Cofinancement

**La contribution du FEJ ne peut excéder 50 % du budget prévisionnel du projet, ce qui suppose une prise en charge du budget sur les fonds propres de l'organisme ou le recours à un cofinancement extérieur.** Les cofinancements ou financements en propre affichés au budget prévisionnel, peuvent consister notamment en la valorisation d'ETP ou la mise à disposition de locaux.

**Les indications sur les financements demandés auprès d'autres financeurs publics valent déclaration sur l'honneur.** Chaque cofinancement d'origine extérieure, devra faire l'objet d'une attestation de contribution signée du co-financeur, ou à défaut une déclaration d'intention de contribution

**En cas de désistement d'un contributeur financier, la part du budget manquante ne sera pas prise en charge par le FEJ.**

**Dépenses éligibles** : Coûts de fonctionnement et d'investissement

**Les dépenses d'investissement pour le projet sont autorisées sous certaines conditions :**

- être inscrites dans le budget initial annexé à la convention ;
- faire l'objet d'une motivation écrite expliquant le choix porté sur l'investissement plutôt que le fonctionnement ;
- être justifiées par un devis et une facture à la fin du projet.

La DJEPVA se réserve le droit d'apprécier l'opportunité du financement de la dépense d'investissement par le FEJ, au regard notamment des éléments indiqués ci-dessus.

**Les coûts relatifs aux frais de personnels peuvent être financés par le FEJ sauf s'il s'agit de personnels d'un service de l'Etat.**

## 7. Calendrier prévisionnel

Lancement de l'appel à projets : 19 mars 2014

Date limite de dépôt des projets : 30 avril 2014

Sélection des projets : mai 2014

Publication des résultats de sélection des projets : juin 2014

Lancement des appels d'offre d'évaluation : mai 2014

Date limite de dépôt des candidatures des évaluations : juillet 2014

Publication des résultats concernant la sélection des évaluations : août 2014

Durée des projets : 2 ans maximum

**Date limite de soumission : 30 avril 2014**

Toute information peut également être obtenue auprès de la Mission d'animation du Fonds d'expérimentation pour la jeunesse :

[fonds-jeunes@jeunesse-sports.gouv.fr](mailto:fonds-jeunes@jeunesse-sports.gouv.fr) Secrétariat : 01 40 45 93 22