



FEJ
FONDS
D'EXPÉRIMENTATION
POUR LA
JEUNESSE

NOTE DE PRÉSENTATION

APEP **« ÉDUCATION POPULAIRE POUR ET PAR LES JEUNES : PRATIQUES NUMÉRIQUES, LIEUX INNOVANTS ET MÉDIAS DE JEUNES »**

Juin 2015



L'appel à projets « Education populaire pour et par les jeunes : Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes » - APEP a été lancé en mars 2014 par le Fonds d'expérimentation pour la jeunesse.

1 - ENJEUX POUR LES POLITIQUES PUBLIQUES

L'éducation populaire bénéficie « d'un regain d'intérêt 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 ». 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 »¹. 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.

L'omniprésence du numérique dans l'ensemble des éléments de vie des individus et des collectifs est partie prenante de ces transformations. La question de la « fracture numérique », entendue principalement comme un enjeu d'équipement, cède progressivement la place à la problématique de « l'inclusion numérique ». 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. Toutefois, ces pratiques et leur maîtrise restent encore marquées par des inégalités sociales fortes, ce que révèlent les indicateurs sur le sentiment de compétence numérique qui progressent plus lentement que le taux d'équipement des ménages. Les problématiques liées à l'inclusion numérique sont également visibles à travers les grandes disparités territoriales en matière de politiques et d'initiatives de développement numérique.

Ainsi, dans son rapport « *Citoyens d'une société numérique* » (2013), le Conseil national du numérique faisait du numérique un outil de transformation sociale en permettant le renforcement du « pouvoir d'agir », tandis que son dernier rapport — le rapport « *Jules Ferry 3.0* », remis en octobre 2014 — s'est plus particulièrement intéressé à la question de l'éducation numérique. Nombreux sont les acteurs publics et associatifs à placer le numérique au cœur des politiques publiques de jeunesse, comme l'atteste le lancement en janvier 2015 par le ministère de l'Éducation nationale d'une « Concertation nationale sur le numérique pour l'éducation » dans le cadre de la stratégie de « l'École numérique ».

Pour ce faire, les expérimentations soutenues par le FEJ cherchent à promouvoir le développement de nouveaux espaces, de lieux innovants organisés par et pour les jeunes qui permettent de renouveler les pratiques et les publics de l'éducation populaire.

1. 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.

2 - DISPOSITIFS EXPÉRIMENTÉS

L'objectif du programme d'expérimentation est de favoriser des actions d'éducation populaire tournées vers l'émancipation et vers l'action citoyenne des jeunes par le développement de nouvelles pratiques numériques, la constitution de lieux ou de médias jeunes innovants.

Ces objectifs généraux sont déclinés selon trois axes dont certains se cumulent et ont pour objet de :

- développer les pratiques numériques dans une démarche d'éducation populaire par la formation d'acteurs et la structuration de réseaux (49 projets) ;
- de développer des lieux innovants, mettant en avant de nouvelles modalités d'accueil et de mise en action des jeunes (32 projets) ;
- de promouvoir la création de médias citoyens, collaboratifs et participatifs de jeunes (30 projets).

Développement des pratiques numériques

L'enjeu est d'accompagner les enfants et les jeunes vers une utilisation active, coopérative et émancipatrice du numérique. Pour se faire, 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 contributifs et au nouvel environnement numérique, et la production d'outils pédagogiques nouveaux pour les réseaux de l'éducation populaire.

Il s'agit également de soutenir la formation de réseaux territoriaux et de démarches collaboratives entre les communautés numériques et les réseaux d'éducation populaire. En effet, les initiatives 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, thématiques². Les dispositifs expérimentés doivent permettre d'établir et de densifier les relations entre les communautés numériques (consommation collaborative, espaces publics numériques, coworking, fablab, etc.) et les réseaux d'éducation populaire.

■ Exemple d'une expérimentation sur le développement des pratiques numériques : le projet « E-Fabrik », porté par l'association « Les atomes crochus » - APEP_311.

Le projet E-Fabrik' vise à accompagner des jeunes de 11 à 25 ans, éloignés des lieux d'innovation numérique mais fréquentant des structures d'éducation populaire de la région Île-de-France, à utiliser les ressources numériques innovantes de leur territoire pour concevoir et fabriquer des solutions concrètes destinées à des personnes en situation de handicap, à se réapproprier la technologie à travers une solidarité active et concrète, pour mieux maîtriser leur environnement et en être acteurs. En effet, ces jeunes seront intégrés dans une communauté créative et seront donc pleinement acteurs du projet.

Enseignements attendus :

L'intérêt du projet réside dans la dynamique collective et collaborative mise en œuvre avec les différents partenaires impliqués dans le projet pour former les publics bénéficiaires à l'utilisation des ressources numériques innovantes de leur territoire en vue de formaliser des solutions concrètes.

2. Conseil national du numérique, Citoyens d'une société numérique, accès, littératie, médiations, pouvoir d'agir, octobre 2013.

■ **Exemple d'une expérimentation visant à la création d'un fablab : le projet « 3D FABLAB » porté par l'association « LOREM » (Loisirs résidentiels des Mariniers) - APEP_033.**

Le projet vise à créer un FABLAB ayant une forte orientation « Art, Communication et Imagerie 3D ». Le « 3D FABLAB » du LOREM est un espace ouvert à tous ceux qui ont besoin de créer, transformer, adapter, mettre en image, mais qui n'en n'ont pas les moyens techniques et financiers ou qui ne disposent pas d'un espace suffisant pour leur réalisation. Le LOREM met à disposition ce lieu d'échange ainsi que le matériel et, l'expertise des techniques 3D.

Les objectifs du projet sont les suivants :

- Développer l'action éducative et pédagogique au travers de l'appropriation des savoirs et les techniques de fabrication tout en favorisant la mixité sociale ;
- Favoriser l'innovation, en proposant des activités d'avant-garde dans un secteur attrayant (photo en relief, vidéo en relief, construction de matériel de visionnage 3D, l'impression des objets en 3D) ;
- Favoriser la communication en donnant aux adolescents et aux jeunes d'horizons divers, un accès libre à de nouveaux médias, aux moyens techniques et matériels de réalisation et de diffusion ;
- Favoriser la mobilité spatiale en leur proposant de participer à la couverture médiatique des quartiers Politique de la Ville Porte de Vanves - Plaisance-Raymond Losserand mais aussi dans la Ville de Paris. De réaliser le montage et d'organiser des projections en reliefs ultérieurs, dans des lieux différents, avec publication dans le Fanzine et le webzine ;
- Développer la socialisation des ados et des jeunes : apprentissage de certaines règles de vie en collectivité (partage, respect du matériel, respect de la différence,...) ;
- Permettre l'épanouissement, le développement de la créativité, et de l'autonomie des jeunes par la mise à disposition, gratuite et libre d'accès, de formation et de matériel spécifique ;
- Elargir son action en développant des partenariats avec des associations du quartier Politique de la ville, en particulier les deux centres sociaux Maurice Noguès et Didot-Broussais et les centres d'Animation Vercingétorix et Marc Sangnier et des associations partenaires parisiennes (les EPN en particulier).

Enseignements attendus :

Il s'agit de mettre en place un espace qui puisse accueillir toutes les catégories d'âge et leur proposer des activités adaptées tout en leur permettant d'acquérir les bases des technologies de fabrication numérique et des bases dans l'éducation scientifique et technique. Ce projet peut nous enseigner sur comment favoriser l'acquisition de compétences numériques chez les jeunes de tous âges dans un cadre innovant grâce à des projets réalisés entièrement par les jeunes, dans une logique de capacitation et de renforcement de l'autonomie et de la confiance en soi des jeunes.

Développement de lieux innovants

Cet axe vise à favoriser 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,
- des lieux qui favorisent le développement de pratiques culturelles, ou encore de pratiques collaboratives, créatives et participatives.

Les dispositifs expérimentés mettent en lumière la pertinence territoriale de leur implantation, la structuration d'un réseau d'acteurs sur lequel s'appuyer pour créer une démarche de développement partagé et de mutualisation de compétences.

■ **Présentation d'une expérimentation sur le développement de lieux innovants : le projet « Création, mise en place et développement de Fabriques du Monde Rural (FMR) pour l'animation et le développement des jeunes et des territoires ruraux » porté par l'association « Le Mouvement Rural de Jeunesse Chrétienne » - APEP_203.**

Le projet propose de créer en milieu rural, des lieux d'animation gérés par et pour les jeunes, source d'épanouissement, de liens sur le territoire et créateur d'activités et d'emploi pour que les jeunes puissent se retrouver et échanger, s'émanciper, développer leurs projets et expérimenter de nouvelles pédagogies, de nouvelles formes de mobilisation et d'engagement. Le mouvement souhaite créer, à cette occasion, de nouvelles dynamiques sur le territoire et en lien avec les habitants.

L'objectif visé est le lancement de cinq Fabriques du Monde Rural et de réunir les conditions favorables à un essaimage sur d'autres territoires en :

- Inscrivant durablement dans le temps et l'espace des lieux innovants gérés et animés par des jeunes en milieu rural, leviers de développement et d'animation pour les jeunes et les territoires ;
- Créant des lieux de vie intergénérationnels afin de dynamiser les territoires et offrir des services aujourd'hui inexistantes ou insuffisants, en favorisant la création d'activités relevant de l'économie sociale et solidaire ;
- Expérimentant de nouvelles pédagogies et formes de mobilisation, d'engagement et d'action, de nouvelles propositions aux jeunes, de nouvelles dynamiques dans le lien au territoire et aux habitants ;
- Capitalisant les expériences et en réunissant les moyens pour renforcer la capacité de création de FMR, favorisant leur pérennité et leur essaimage.

Enseignements attendus :

Le FEJ attend de cette expérimentation d'éclairer les leviers et obstacles de la mise en action des jeunes autour du numérique sur un territoire rural. Une attention particulière est également portée sur la mise en place de synergies et de logiques partenariales autour de la montée en compétences numériques et de l'éducation aux outils numériques et aux médias sur un territoire. Ces actions répondent notamment à des enjeux de renforcement du lien social (notamment intergénérationnel), et de capacitation et de mise en action des jeunes dans le domaine de l'économie sociale et solidaire.

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 les plus exclus.

Les projets doivent 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 actions mises en œuvre doivent faciliter la maîtrise des outils techniques propres au média utilisé, permettre aux jeunes de se familiariser avec la pratique journalistique et d'acquérir une culture numérique et un esprit critique sur les enjeux contemporains liés aux nouvelles technologies. Les projets peuvent s'inscrire dans le cadre de la vie d'établissements scolaires.

■ Exemple d'une expérimentation sur le développement de médias de jeunes : le projet « Lectures chroniques », porté par l'association « Colères du présent » - APEP_107.

Dans le cadre du salon du livre d'Arras, un prix littéraire est remis chaque année par des élèves. Il est l'occasion d'actions tout au long de l'année (faire lire, écrire, s'exprimer, puis les intégrer dans le processus de création d'un nouveau média qui associe écriture, son et image). Ce projet a pour but d'accompagner ce travail d'une émission littéraire régulière sur la web-tv libfly, tv construite par et avec les adolescents, qui participeront autant au montage qu'à l'animation.

Enseignements attendus :

Ce projet va être porteur d'une démarche réflexive qui peut produire des enseignements sur les leviers de la mobilisation des jeunes autour du numérique et de la promotion d'un objectif éducatif classique (ici, la lecture) tout en amenant les jeunes vers le développement de leurs compétences numériques. Par sa simplicité et son fort potentiel d'exemplarité, ce projet peut nous fournir des éléments de réflexion sur la capacité d'essaimage auprès d'autres établissements et structures éducatives et d'autres territoires. Il permet aussi de s'interroger sur la dynamique et la mise en synergie de différents types d'acteurs (salon du livre, équipe enseignante et éducative, etc.).

Les 52 projets sélectionnés représentent une enveloppe de 2,5 M€. Ils devraient toucher près de 230 000 jeunes bénéficiaires. Les territoires de déploiement sont répartis sur l'ensemble du territoire français. L'Ile-de-France concentre près d'un quart des projets. Trois projets sont déployés dans les territoires ultra-marins de Nouvelle-Calédonie, Guadeloupe et Guyane. Enfin, trois projets couvrent plus de trois régions.

◀ [Retour Sommaire annexe](#)

■ **Illustration d'une expérimentation couvrant plus de trois régions : le projet « Educo'Lab », porté par l'Association Française des Petits Débrouillards - APEP_118.**

L'association Les Petits Débrouillards - premier réseau de culture scientifique et technique français - propose de renforcer son action en matière d'éducation aux sciences, technologies de l'information et de la communication. Les dispositifs d'expérimentation et de mise en place d'outils seront accompagnés par des équipes de médiateurs du numérique et par la mise en place d'au moins 25 centres ressources dédiés à l'éducation aux enjeux numériques sur tout le territoire français.

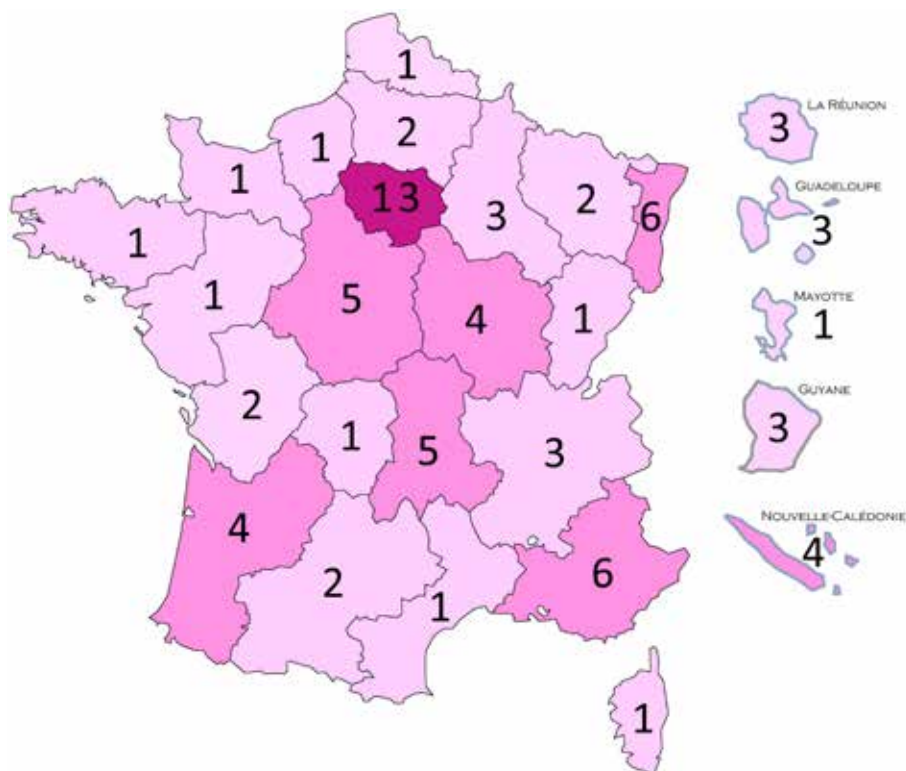
Le projet est concentré sur cinq zones interrégionales et s'étend sur 18 régions :

- Inter-Région Sud-Ouest : Poitou-Charentes, Aquitaine, Midi-Pyrénées ;
- Inter-Région Sud-Est : Languedoc-Roussillon, PACA, Rhône-Alpes, Auvergne ;
- Inter-Région Grand Est : Alsace, Lorraine, Champagne-Ardenne, Bourgogne, Nord Pas-de-Calais, Franche-Comté ;
- Inter-Région Grand Ouest : Pays de la Loire, Bretagne, Normandie ;
- Inter-Région Centre-Îles : Île-de-France, Centre, Réunion.

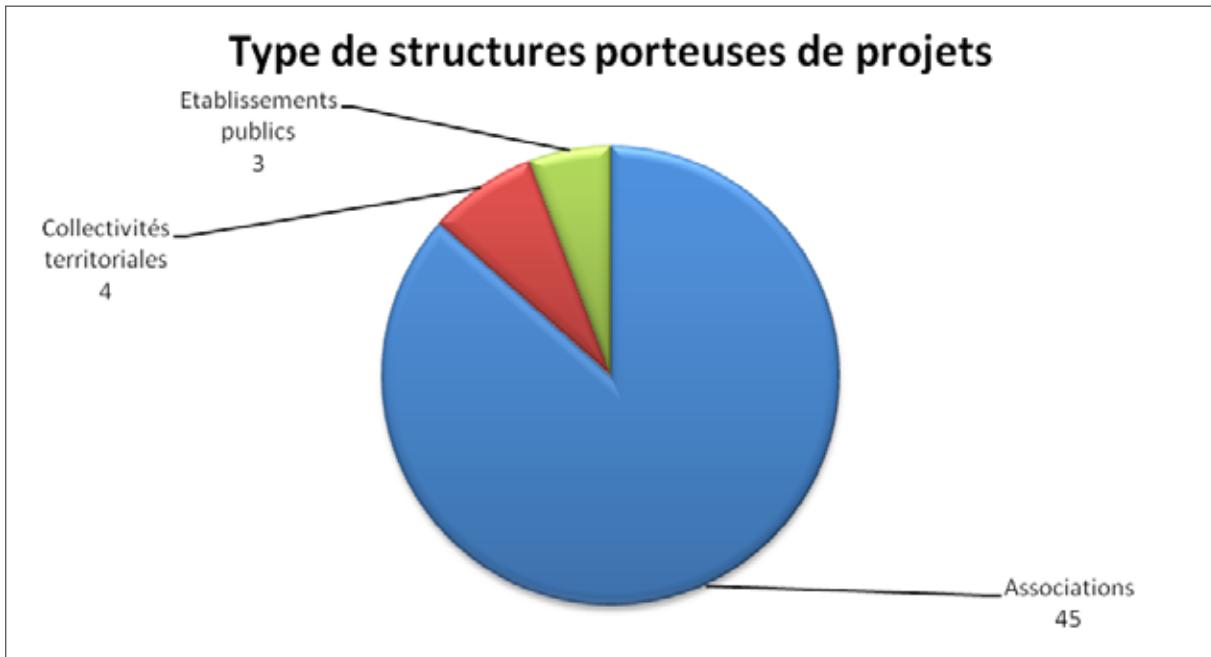
Enseignements attendus :

Les kits pédagogiques mis en place par ce projet pourront être réadaptés et diffusés à d'autres territoires. Ce projet pourrait également encourager à l'échelle du territoire le tissage de liens (pour l'instant, inexistant ou faibles) entre les espaces publics numériques régionaux et l'éducation populaire, l'apport de ce projet reposant également sur la diversité des territoires concernés par l'expérimentation.

Territoires concernés



Enfin, ces projets sont portés principalement par des associations (45 projets).



3 - ÉVALUATION

L'évaluation de ces expérimentations devra permettre d'analyser les modalités et les obstacles du développement des espaces et des compétences numériques dans une démarche d'éducation populaire et d'étudier les conditions de développement des nouveaux médias par les jeunes et les pratiques qui en découlent. Elle doit avoir pour objectif de mieux comprendre la nature du rapport à la connaissance des jeunes à l'ère du numérique et d'analyser l'efficacité éventuelle des nouvelles méthodes pédagogiques (ou d'animation) fondées sur ces nouveaux outils et pratiques.

Pour cela, l'évaluation devra être attentive à la diversité des structures, des publics, des territoires et des conditions de mise en œuvre des actions.

La sélection des projets évalués veillera à inclure la plupart des projets identifiés comme des expérimentations « phares » sur ce champ.

L'évaluation reposera à la fois sur des méthodes qualitatives et quantitatives.

Dans le cadre de l'évaluation qualitative, l'évaluateur pourra mettre en place les procédés d'enquête suivants :

- Entretiens semi-directifs auprès des acteurs institutionnels impliqués dans les dispositifs et auprès des jeunes bénéficiaires aux profils différenciés ;
- Observations non participantes du fonctionnement des dispositifs ;
- Observations non participantes des actions organisées et des lieux mis en place (analyse des interactions entre les jeunes dans les médias, entre les jeunes et les animateurs, etc.) ;

◀ [Retour Sommaire annexe](#)

- Etude de documents et de contenus (comptes-rendus de réunions ; tableaux de bord, documents de communication, contenus médiatiques et pédagogiques ou tout autre document jugé intéressant) ;
- Travail collectif (focus group) avec des panels d'utilisateurs permettant un retour réflexif sur les pratiques expérimentées et plus largement, les enjeux liés aux usages du numérique ;
- Monographie sur un territoire sélectionné pour sa pertinence vis-à-vis des problématiques étudiées.

Dans le cadre de l'évaluation quantitative, l'évaluateur pourra mettre en place des méthodes statistiques (enquêtes par questionnaires et analyse de bases de données) afin de collecter des données dans un but de description des publics visés et des objectifs des actions menées sur l'acquisition de compétences. Ces méthodes pourront également servir à apprécier le caractère transférable des compétences numériques et voir dans quelle mesure l'acquisition de compétences numériques a pu améliorer l'insertion socioéconomique des jeunes.

Enfin, les aspects quantitatifs et qualitatifs de l'évaluation pourront interagir afin de fournir une analyse plus exhaustive des dispositifs mis en place.

Le protocole d'évaluation proposé ne couvrira pas toute la période d'expérimentation ; les actions expérimentées seront évaluées jusqu'en septembre 2016. Le rapport final d'évaluation étant attendu pour fin décembre 2016.

4 - CALENDRIER

Lancement de l'appel à projets :	19 mars 2014
Date limite de dépôt des projets :	30 avril 2014
Sélection des projets :	11 et 12 septembre 2014
Publication des résultats de sélection des projets :	25 octobre 2014
Date de démarrage des projets :	janvier 2015
Lancement de l'appel à offres d'évaluation :	29 janvier 2015
Date limite de dépôt des candidatures des évaluations :	2 mars 2015
Publication des résultats concernant la sélection de l'équipe d'évaluateurs :	avril 2015
Durée des projets :	2 ans maximum

5 - RÉFÉRENCES DES EXPÉRIMENTATIONS

- APEP_002**, « [La web-tv participative, une ouverture vers les autres](#) », Espace numérique Sud Charente
- APEP_017**, « [Donner et prendre en compte la parole des Jeunes : la Web TV des missions locales de Corse](#) », Association Régionale des Missions Locales de Corse
- APEP_018**, « [Développement d'espaces "cités"](#) », Centre d'Animation des Portes Ferrées (CAPF)
- APEP_033**, « [3D FABLAB](#) », Loisirs Résidentiels des Mariniers (LOREM)
- APEP_039**, « [Smart'Flore](#) », Tela Botanica
- APEP_043**, « [Théâtre et marionnette numérique](#) », Art Recherche Technologie Science
- APEP_047**, « [La machine à Tchatch \(Etire ta langue\)](#) », Mairie de Fontenay-sous-Bois
- APEP_051**, « [Atelier 3D](#) », Centre Social des Brebis de Mazingarbe
- APEP_087**, « [Tiers Lab Jeunes](#) », CRAJEP Poitou-Charentes
- APEP_099**, « [Cart'opus](#) », MJC du Plateau
- APEP_101**, « [FabLab de la MJC de Rodez](#) », Maison des Jeunes et de la Culture de Rodez
- APEP_104**, « [Dynamique jeunesse et éducation aux nouveaux médias](#) », Centre social Eveil
- APEP_107**, « [Lectures chroniques](#) », Colères du Présent
- APEP_109**, « [La fabrique de l'info](#) », Transami
- APEP_114**, « [Les connecteurs - création numérique et médiation itinérante](#) », Les Compagnons Du Dev
- APEP_116**, « [Cyber tribu : connecter les jeunes kanaks des îles](#) », AJI (Association Jeunesse Informatique)
- APEP_117**, « [A vos cl@viers !](#) », Mission locale du pays de Vannes
- APEP_118**, « [EduCo'Lab](#) », Association Française de Petits Débrouillards
- APEP_128**, « [Didac'TIC](#) », Centre Socio-Culturel Arthur Rimbaud
- APEP_133**, « [Ligne 16, la ville autrement](#) », Le Hublot
- APEP_134**, « [Réseau Initiatives Jeunes et Territoires Numériques](#) », L'office
- APEP_136**, « [Du « FABLAB » pour le n00b Club](#) », CCAS - Centre social et culturel le Forum@
- APEP_142**, « [Animations, services et convivialité au Ô Poirion](#) », Association SEI
- APEP_144**, « [Jeunes et numérique, d'un environnement consumériste à un dispositif citoyen](#) », Centre d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active – Association Nationale (CEMEA)
- APEP_150**, « [Approche de l'e-inclusion en Guyane Française](#) », GIP FCIP Guyane
- APEP_151**, « [Un Espace Multimédia pour un public féminin à visée émancipatrice](#) », Du Côté Des Femmes
- APEP_157**, « [Projet WebTV transmedia Journaliste 360°](#) », Le 400 studio multisupports
- APEP_158**, « [WEB'L Dronne et Belle](#) », Espace Socioculturel « Le Ruban Vert »
- APEP_160**, « [LABoratoire numérique Fabuleux ambulant / <fabrique>numérique</>](#) », Centre culturel Saint-Exupéry

- APEP_169**, « [World En Blogs - WEB radio participative](#) », MJC Voiron
- APEP_197**, « [Innovation sociale & numérique pour et par les jeunes en Métropole lilloise](#) », Association Numérique Innovation Sociale (ANIS)
- APEP_199**, « [Une radio socioéducative et culturelle animée par des adolescents pour des adolescents](#) », Maison des adolescents de l'Hérault
- APEP_203**, « [Création, mise en place et développement de Fabriques du Monde Rural \(FMR\) pour l'animation et le développement des jeunes et des territoires ruraux](#) », Mouvement Rural de Jeunesse Chrétienne (MRJC)
- APEP_207**, « [Les TIC au service de la santé sexuelle des jeunes à Saint Martin](#) », Association Sida Les Liaisons Dangereuses
- APEP_214**, « [Aire 38, aire d'expérimentation pour l'ingéniosité coopérative](#) », Les Badauds Associés
- APEP_227**, « [Une maison numérique ! Pour les jeunes](#) », Ville de Dieppe
- APEP_230**, « [Espace d'échanges de savoirs & de ressources numériques](#) », Association d'animation et de jeunesse du pays de Nexon
- APEP_243**, « [JANUS - Jeunes Ambassadeurs du Numérique pour l'Unité Sociale](#) », Exploradôme
- APEP_248**, « [Photophore](#) », Espace Jean-Roger Caussimon (MJC)
- APEP_253**, « [Education aux médias et pratiques artistiques numériques](#) », La Maisoun – Maison des Jeunes et de la Culture de L'Isle-Jourdain
- APEP_261**, « [Avatar's Riot](#) », Assemblée artistique des diversités numériques (AADN)
- APEP_271**, « [Bugey.M - expressions numériques en Bugey](#) », Conseil général de l'Ain - Direction de la lecture publique
- APEP_292**, « [L'happy culture numérique](#) », Association centre social du Chemillois
- APEP_303**, « [EVENT - un réseau pour développer l'éducation aux médias numériques en Rhône-Alpes](#) » Fréquence écoles
- APEP_310**, « [Communiquer pour s'insérer](#) », Mission Locale Bordeaux Avenir Jeunes
- APEP_311**, « [E-Fabrik'](#) », Les Atomes Crochus
- APEP_331**, « [FIP : Fabriquer, Inventer, Partager à l'heure du numérique](#) », Ville de Strasbourg, gérant en régie directe Le Shadok, fabrique du numérique
- APEP_332**, « [Entrez prendre - incitation à créer](#) », Permis de vivre la ville
- APEP_349**, « [Usages et outils de l'Internet citoyen à destination des jeunes. Guide méthodologique - Contribution de l'association ICI](#) », Innovons pour la Concertation sur Internet (ICI)
- APEP_352**, « [Château d'eau](#) », Plexus
- APEP_384**, « [Atelier Numérique Planète Sciences](#) », Planète Sciences
- APEP_386**, « [Création et développement d'une web-radio locale](#) », Centre Social et Culturel de Bègles



FEJ
FONDS
D'EXPÉRIMENTATION
POUR LA
JEUNESSE

Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports

Direction de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative
Bureau des actions territoriales et interministérielles

Mission d'animation du Fonds d'expérimentation pour la jeunesse

fonds-jeunes@jeunesse-sports.gouv.fr

Tél. : 01 40 45 93 22

www.experimentation.jeunes.gouv.fr

Juillet 2015