

Atelier « PARTICIPER / S'IMPLIQUER »

L'expression collective au service de la citoyenneté

Un mois après les élections municipales, le Point Cyb d'Ivry a demandé à des jeunes âgés de 8 à 17 ans de réaliser une **affiche électorale** avec le logiciel Photofiltre. Pour « La fête de l'Internet », ils ont réalisé « **le clip de votre programme électoral** », l'occasion pour eux de s'initier au logiciel MovieMaker.

- Retour d'expérience avec Moussa OTHMANI, **Point Cyb d'Ivry sur Seine (94)**
- Assises de la jeunesse d'Ivry : perspectives de création d'un portail spécifique pour le public jeune.
- « **La jeunesse, ça se cultive** » : 7 400 jeunes ont déjà donné leur avis sur la culture et les loisirs.

Changer le regard

« *Des coûts de contacts diminués* », « *des intermédiaires écartés* », pour un « *outil vitrine 24h/24 et 7j/7...* » Mikael Garnier LAVALLEY, délégué national de l'**ANACEJ**, n'est pas toujours tendre envers les élus.

- Élus : quelques idées reçues sur les TIC.
- Les 5 facteurs clés pour réussir son réseau jeunesse.
- Entre contrôle excessif et confiance aveugle aux jeunes : les limites de la laïcité.

Le rôle des animateurs de terrain

« *L'élue n'a pas suffisamment confiance en l'éducateur* ». Anne-Isabelle VIGNAUD, directrice du **Centre culturel Saint-Exupéry à Reims**, se souvient d'un atelier avec l'école de la deuxième chance. Sur le thème de la lutte contre les discriminations, le « Phone Films Festival » a su fédérer un tissu éducatif autour d'un projet désiré par les jeunes, et les jeunes ont bénéficié d'un support autonome avec un enjeu mobilisateur à la clé.

- « **Graf, slam et vidéo** » : une école de la deuxième chance pas vraiment bien comprise par les élus.
- Atelier « **Phone Films Festival** » : l'effet réseau, par Valerian VAN IMPE, **Pôle Multimédia de Tourcoing**.

Suivre le désir des jeunes

En répondant à l'appel du plan « Espoir banlieue », le centre culturel Saint-Exupéry a su trouver une vraie complémentarité avec les maisons de quartiers de Reims en proposant aux jeunes de créer un jeu vidéo. Facebook, Flickr, Dailymotion... les réseaux sociaux sont une autre manière de susciter l'envie des jeunes. L'ANACEJ les utilise sur son site officiel. 50 000 visiteurs uniques par an, 2,8 millions de connexions.

- **2D3DJ³** : comment les « Machinima » se mettent-elles au service des territoires ? **Centre culturel Saint-Exupéry**.
- « **Trombinoclichés** » sur Flickr, pour donner la parole à tous, **ANACEJ**.