

# PEM

## Plan d'Éducation au Multimédia

### EXPÉRIMENTATION 2007-2008

## 1 - UNE ACTION RÉGIONALE

L'appel à projets PEM, lancé à titre expérimental en milieu d'année 2007 par 5 Directions Régionales et Départementales Jeunesse et Sports (DRDJS) pilotes (**Aquitaine, Auvergne, Bretagne, Centre, Midi-Pyrénées**), avec le soutien des Directions Régionales de la Culture et de la Communication (DRAC) et celui de la Délégation aux Usages de l'Internet (DUI), est entré, à l'issue du 1er semestre 2008, dans une première phase d'évaluation.

### Le financement des projets

Sur les 71 projets déposés par les associations locales dans les 5 régions, 41 projets ont été retenus. Ils ont fait l'objet d'un appui financier spécifique de la direction de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative (Haut commissaire à la jeunesse) d'un montant global de 150 000 euros (soit 30 000 euros par région). Les financements complémentaires proviennent de sources différentes d'une région à l'autre (DRAC, collectivités locales...).



### Les structures porteuses des projets

Si le Réseau Information Jeunesse (centre régional information jeunesse - CRIJ, bureau information jeunesse - BIJ, point information jeunesse - PIJ) est spécialement bien représenté parmi les structures porteuses de projets PEM (8 projets), une grande diversité de structures est en charge des projets retenus : Espaces Culture Multimédia (6 projets), Points cyb (5 projets), médiathèques (4 projets), centre culturel, structure de médiation, structure opérant dans le domaine de l'art contemporain, etc.



### La localisation des projets

Les projets de dimension locale (infra-département), le plus souvent situés en milieu rural (24 projets), parfois dans des zones particulièrement isolées (Massif Central, sud des Landes) occupent une place importante par rapport à l'ensemble des projets expérimentaux. Les autres projets concernent des communautés de communes, le département, voire, dans certains cas, la région. Ils sont également bien représentés en milieu urbain, y compris les projets intégrant des quartiers sensibles (Toulouse, Morlaix, Orléans-La Source... ) dont certains situés en périphérie de grandes villes.

### Les publics spécifiques visés par les projets

Près d'un projet sur deux intègre la dimension intergénérationnelle (jeunes / adultes / seniors et 3<sup>ème</sup> âge, voire 4<sup>ème</sup> âge). Le public handicapé est présent dans un quart des projets, mais les effectifs concernés demeurent limités. Enfin les publics en situation de précarité (Rmistes, femmes étrangères...) sont représentés dans 8 projets. Par ailleurs, quelques projets concernent des classes d'écoliers, des collégiens ou des lycéens.

### Le contenu et la valorisation des projets

Les dimensions artistiques (musique, danse, comédie, cirque, création de décors...), sociales et culturelles (environnement / développement durable, santé, patrimoine, architecture...) sont spécialement bien représentées dans les projets sélectionnés. Plus d'un projet PEM sur deux s'achève par une manifestation publique qui rend compte des productions réalisées (par exemple, projection publique de films d'animation réalisés lors d'un festival). La forme prise par les actions de valorisation est très diversifiée : vidéos (clips, courts-métrages, films d'animation...), sites internet, blogs, DVD, expositions, MAO (Musique Assistée par Ordinateur), jeux vidéo, Web TV, etc. En Aquitaine, les résultats des projets sont diffusés sur [www.pem-aquitaine.org](http://www.pem-aquitaine.org) et une brochure présente les 25 projets PEM 2007/2008 développés dans cette région.

## DES EXEMPLES DE PROJETS SÉLECTIONNÉS EN 2007

### LES ATELIERS «CLIC JEUNES» ET «CLIC PARTAGE» DE LA WEB F@BRIQUE

Association Web F@brique (Illats, 33 - AQUITAINE)

Ce qui caractérise la WebF@brique est son **espace multimédia mobile clé en main** (avec une animatrice multimédia formée et expérimentée). L'association propose une démarche de construction et de réalisation d'ateliers autour des NTIC (ateliers d'initiation, ateliers intergénérationnels de développement des usages, réalisations multimédia). Le programme couvre 3 domaines principaux : **les images fixes, les images animées, internet et le multimédia**. Dans un contexte de loisirs, ces ateliers multimédia mobiles, qui vont à la rencontre des différents publics en milieu rural, permettent de **lutter contre la fracture numérique** et de **maintenir les liens entre générations**. Au total, plus de 150 jeunes y ont participé, dont des enfants de 3 à 6 ans (création de dessins numériques sur le thème de la mer). À noter la difficulté de fidéliser les 14-18 ans. Ce projet a suscité beaucoup d'enthousiasme tant auprès des animateurs que des participants. Il a permis de mutualiser des expériences et pour l'avenir, il est envisagé un élargissement auprès d'autres centres de loisirs de la Communauté de communes de Podensac.

### TÉLÉWEB SÉGALA

Association Ségala-Limargue  
(Leyme, 46 - MIDI-PYRÉNÉES)

Trois projets PEM en un ! En effet, l'association Ségala-Limargue mène parallèlement **3 ateliers multimédia** différenciés tant en termes de contenu que de public visé : le premier concerne **35 collégiens** (11-13 ans) du collège de Latronquière, le second « atelier du Musée éclaté de Cardaillac » regroupe **une dizaine d'allocataires du RMI** en situation sociale et d'isolement, le troisième « atelier du Foyer occupationnel La Passerelle » accueille **6 adultes handicapés mentaux**. L'objectif de cette action innovante « lutter contre la fracture numérique potentielle » est atteint. L'appréciation générale est extrêmement positive, les principales difficultés rencontrées étant essentiellement de nature matérielle (difficulté d'accessibilité à internet en zone rurale par exemple). Enfin, la poursuite envisagée des actions engagées permettra une orientation progressive vers **un projet commun de vie locale via le multimédia** et porté par l'ensemble des habitants du territoire.



### HIER, AUJOURD'HUI... DEMAIN : L'ÉVOLUTION D'UN TERRITOIRE

Communauté de communes du Haut-Livradois  
(Fournols, 63 - AUVERGNE)

Développer le multimédia et les liens entre les générations sur un **territoire à dominante rurale** par le biais de différentes actions et rencontres, est l'objectif central du projet porté par la Communauté de communes du Haut-Livradois (15 communes, 3 700 habitants). Rencontres autour des jeux vidéo en maisons de retraite, réalisation et exposition d'une BD sur les personnes âgées, échanges réguliers au travers du blog, **ouverture vers d'autres territoires voisins** présentant des projets de nature similaire (Communauté de communes du Plateau de la Chaise Dieu) sont les premières réalisations d'**un projet qui s'inscrit dans la durée**.

### LE MULTIMÉDIA AU SERVICE DE TOUS

Morlaix Animation Jeunesse (Morlaix, 29 - BRETAGNE)

L'intérêt du projet animé par l'association Morlaix animation jeunesse est de susciter des **dynamiques collectives et intergénérationnelles de création numérique**, en multipliant les supports proposés et les contenus diffusés. Jeux vidéo en réseau entre jeunes, réalisation de 6 courts métrages à l'occasion des 30 ans du collège de Morlaix, réalisation de reportages « Votez, c'est pas du cinéma » durant les élections municipales de 2008, Journée Akro Dcran consacrée à des ateliers multimédia sont autant d'actions menées par les jeunes encadrés par une équipe d'animateurs spécialement impliqués. Pour l'avenir, il est proposé des **activités vidéo à la demande** (trucages, montages...) et l'ouverture d'une activité multimédia pour les « orphelins de 16h00 » (offre à destination des jeunes à la sortie des cours en fin d'après-midi). Dynamique importante créée au sein de la structure, **partenariats, mixité des publics, activités en réseaux** font parti des points positifs constatés à l'issue de ce projet.

### ZONE D'ACTIVITÉ ARTISTIQUE MULTIMÉDIA

Association Bandits-Mages (Bourges, 18 - CENTRE)

ZAAM est un projet à forte **dimension artistique** rayonnant sur l'ensemble du **département du Cher**. Trois thématiques sont proposées par l'association Bandits-Mages : **vidéomobile** (réalisation de films avec téléphones portables ou petites caméras et diffusion sur le web), **art et sport** (captation vidéo des mouvements des sportifs et vidéo-installations sur l'espace public), **géolocalisation** (systèmes de captation légers de données invisibles telles les émissions de téléphones portables, puis diffusion web). Cette action a provoqué une ouverture sur l'environnement extérieur (lieux de stages, intervenants, diffusion...) et l'intégration d'artistes intervenants. Une extension du projet est envisagée en direction **des jeunes qui ne partent pas en vacances** (ateliers-stages multimédia d'une semaine) et un rapprochement est en cours avec le **réseau des bibliothèques du Cher** (actions autour de l'écrit et du multimédia).

## 2 - L'ÉVALUATION DES PROJETS

L'expérimentation PEM 2007-2008 met en relief de **nombreux points positifs** :

- la relative facilité à mobiliser les jeunes de 6 à 10 ans (primaire) et de 11 à 14 ans (collège).
- un intérêt pour un projet expérimental qui englobe l'ensemble des phases de sensibilisation, d'initiation-apprentissage, de création-réalisation, puis de valorisation.
- la capacité à faire évoluer le projet initial en fonction du groupe constitué (ex : rapprochement d'un projet PEM avec une autre initiative locale).
- une grande diversité de projets appuyés sur le contexte local (ex : quartiers sensibles, pôle de développement de quartier, maison pour personnes âgées...).
- un foisonnement d'outils et de développements multimédia au sein des projets (carte interactive sur internet, MAO, Vjing, trucages et effets spéciaux pour un spectacle de cirque...).



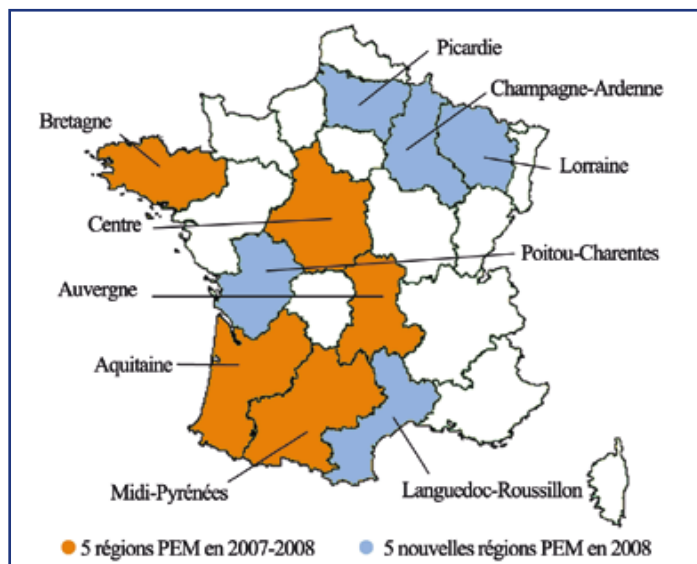
- la mobilisation de partenaires extérieurs qui enrichissent la démarche engagée (artistes, attachés au patrimoine, photographes, musiciens, conteurs, psychiatres...).
- le rôle central du porteur de projet dans la réussite du projet sachant que de nombreuses compétences sont attendues (capacité à dynamiser un groupe autour du projet, compétences techniques, approche éducative, ouverture sur l'extérieur...).
- l'appui positif des DDJS/DRDJS dans la mise en réseau des partenaires et parfois dans des opérations de formation multimédia à destination des animateurs de projets.
- la bonne exécution du partenariat avec le Ministère de la culture et de la communication : un quart du budget PEM s'est porté sur des projets impliquant des ECM.
- l'effet d'entraînement des projets PEM suscitant de nouvelles initiatives locales dans le domaine du multimédia.

Parmi les **principales difficultés rencontrées**, on peut mentionner :

- l'absence de régularité de fréquentation des jeunes de 15 à 18 ans, notamment chez les garçons.
- la faible mixité des publics mobilisés (difficultés à attirer des filles, à gérer l'intergénérationnel...).

- dans certains cas, un handicap lié au faible niveau d'équipement multimédia mis à disposition (tout spécialement dans les petites structures, problème de connexion à internet dans les zones les plus reculées...).
- la forte « volatilité » des porteurs de projets (départ de la structure en cours de projet, contrats de courte durée, périodes de formation...).

## 3 - L'EXPÉRIMENTATION EN 2008



10 régions ont participé à l'expérimentation en 2008 : **Aquitaine, Auvergne, Bretagne, Centre, Champagne-Ardenne, Languedoc-Roussillon, Lorraine, Midi-Pyrénées, Picardie et Poitou-Charentes.**

**Plus de 60 projets** sont aujourd'hui en cours de réalisation sur les thèmes de la citoyenneté, la mémoire, l'expression et la création, la culture et l'apprentissage, l'insertion sociale, le développement durable, l'intergénérationnel, le jeu vidéo etc.

La dynamique impulsée par les DRDJS, pour cinq d'entre elles depuis 2 ans, permet des rencontres entre les porteurs de projet PEM qui parfois s'ouvrent à d'autres associations de jeunesse impliquées dans des actions similaires ou en demande de soutien dans ce domaine (les accueils jeunes en Poitou-Charentes). Mutualiser les expériences devient primordial. Les espaces publics numériques et les ECM font profiter de leurs compétences techniques pendant que d'autres associations d'éducation populaire, des MJC ou des centres sociaux proposent de l'animation. Des réseaux efficaces se mettent en place. Les débats sur le droit à l'image, l'identité sur le web et la pratique du jeu vidéo se sont tenus pratiquement dans toutes les régions illustrant là-encore le besoin de dialogue.

Les projets sont en ligne sur le site du Haut-commissaire à la jeunesse, sur le site de la région Aquitaine et sur celui de la région Poitou-Charentes. Enfin un espace ressources dédié à l'ensemble des réseaux concernés par l'éducation au multimédia est disponible sur le site [www.generationcyb.net](http://www.generationcyb.net).

<http://www.jeunesse-vie-associative.gouv.fr>

<http://www.pem-aquitaine.org>

<http://pem-poitou-charentes.org>

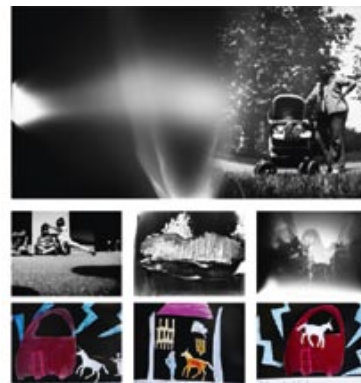


# LISTE DES 41 PROJETS PEM 2007-2008



## ■ AQUITAINE

1. Arrêt sur images à Escource
2. Atelier de sensibilisation à la pratique d'outils technologiques visuels et sonores
3. Cirque et Virtuel
4. Cré'Arts Tics'Tiques
5. Garde mémoire collective - L'œil des générations
6. Inter.conneXion - Rêves en réseau
7. Les ateliers «Clic Jeunes» et «Clic Partage» de la Web F@brique \*
8. Ma Ville Interactive
9. Multimédia et handicaps : de l'initiation à la création artistique
10. Patrimoine et multimédia : les nouvelles technologies au service de notre Histoire
11. Queyries fait son cirque - Cirque multimédia
12. Réalisation d'une exposition autour du logiciel libre
13. Ville d'hier et d'aujourd'hui
14. Vivelecole.net : le blog d'une classe de CM1-CM2 d'une petite école du Sud-Ouest de la France



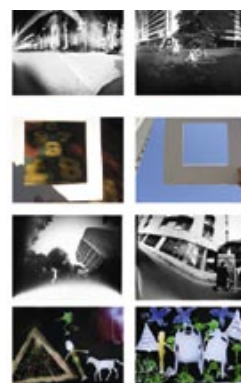
## ■ AUVERGNE

15. Education intergénérationnelle au multimédia
16. Espace multimédia et expression des jeunes : site, forum et journal de quartier
17. Internet : atouts et dangers
18. Journal interactif et intergénérationnel du territoire
19. Juniors associations et multimédia
20. Multimédia - Intergénérationnel - Territoire - Hier, aujourd'hui... demain : l'évolution d'un territoire \*
21. La Boîte à Image : outil d'éducation image et multimédia



## ■ BRETAGNE

22. Création d'un espace d'expression des jeunes sur internet
23. Création et suivi d'un espace d'expression des jeunes sur internet sur la thématique des jobs
24. Internet au service du développement culturel auprès de la jeunesse
25. Le Festival Breton du Jeu Vidéo et du Multimédia (FBJVM)
26. Le multimédia au service de tous \*
27. Réalisation de films par téléphone portable
28. Santé et NTIC (Nouvelles Technologies d'Information et de Communication)
29. VidéoBus



## ■ CENTRE

30. Education des jeunes aux outils multimédia
31. META MAP - Carte interactive et évolutive de la région Centre alimentée par ses habitants
32. Mise en place d'un pôle départemental de coordination multimédia
33. Multimédia pour tous
34. TAMI - Territoires Animation Musiques Images
35. ZAAM - Zone d'Activité Artistique Multimédia \*



## ■ MIDI-PYRÉNÉES

36. Atelier de Production Artistique et Multimédia (APAM)
37. Atelier V'IdéeOse - Regards du Mirail par les adolescents
38. 50 ans de communication dans nos campagnes
39. Du multimédia à la création d'un blog
40. Réal en réseau !
41. Téléweb Ségala \*

\* projet présenté page 2

*Crédit photos : Philippe Maleskevitch (p.1 et 2) - Compagnie Si et seulement si (p. 3) - Les Petits Débrouillards Midi-Pyrénées (p.1 et 4)*

### Haut commissaire à la jeunesse

Direction de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative - DJEPVA A1

Pascale Monrozier - pascale.monrozier@jeunesse-sports.gouv.fr

www.jeunesse-vie-associative.gouv.fr