

Fiche projet d'insertion

Jeunes, Arts & Numérique



Projet Jeunes 15-30 ans



Présentation de l'association /

Nom de l'association : **UNISPHERES**. Coordonnées de la personne en charge du suivi du projet :
Anais CLAVERIE - 06.22.33.21.42 / contact@unispheres.fr

Nom du projet /

Projet d'inclusion « Jeunes, Arts & Numérique »

Le cadre de nos missions de lutte contre la fracture numérique et d'innovation sociale, artistique et culturelle, l'association UNISPHERES a pu bénéficier des différents financements pour le projet d'inclusion **Jeunes, Arts & Numérique**.

Expérimenté sur la saison 2016, aux côtés de la Ville de Bordeaux, de la CAF et la Rock SchoolBarbey a pour objectifs l'accès à la culture, à l'éducation et au numérique pour toutes et tous. Il s'agit, en parallèle, de travailler sur l'acquisition de savoir-faire et de savoir- être mais aussi de compétences informatiques et numériques à des fins **d'insertion**. **Il s'articule autour de trois axes :**

> Numérique et pratique artistique > Informatique > Accompagnement socioprofessionnel

Ce projet a été **lancé en décembre 2017 par des réunions d'information puis les ateliers qui ont débutés en janvier 2018**. Après une première session et restitution nous commencerons une nouvelle session à partir du 2 avril. Si les financements nous le permettent, un troisième groupe de jeunes sera constitué.

Qui ?

Le projet s'adresse à des jeunes de **15 à 30 ans** (dans un objectif de rencontres intergénérationnelles), fragilisés, en rupture, décrocheurs ou en voie de décrocher, issus de quartiers prioritaires mais pas que et

ayant un réel intérêt pour les arts, la musique ou le numérique. Enfin, étant financé dans le cadre du pacte de cohésion sociale et territoriale mais aussi par différents dispositifs, la participation à ce projet sera totalement gratuite pour les bénéficiaires.

Quoi ?

Ce projet d'accompagnement se concentre autour de la découverte d'outils interactifs appliqués. Il se compose d'ateliers d'initiations, de sensibilisations, et de créations pour les plus avancés, en leur proposant d'intégrer à leurs pratiques, dans leurs compositions, des outils interactifs numériques et de les accompagner à l'écriture de leur projet individuel et collectif, à travers la restitution.

Il est donc question d'un **accompagnement dans l'accès à la culture et au numérique, aux outils et équipements, à la création et à l'expression artistique**. Aux termes de cet ensemble d'ateliers, il sera donné la **possibilité d'expérimenter en live**, au travers d'une restitution, les techniques développées et leur mode d'application. L'accompagnement sera adapté et différencié en fonction des profils pour répondre à leurs besoins et à leurs disponibilités. **4 axes de formation seront développés :**

- Des **ateliers artistiques** : à travers la découverte des arts numériques, les musiques actuelles et les arts plastiques / visuels)
- Des **ateliers informatiques** : avec l'apprentissage d'outils informatiques professionnels et artistiques, la création d'une identité virtuelle pour son parcours professionnel et/ou artistique, etc.)
- Un **accompagnement socio-professionnel** : sur les trois mois du projet et poursuivi sur trois à quatre mois après.
- Des **laboratoires artistiques et techniques** : permettant d'expérimenter et de découvrir des outils numériques et une mise en pratique.

Parmi ces quatre axes, les bénéficiaires auront la possibilité de choisir le ou lesquels ils souhaitent suivre.

Pourquoi ?

Outre le fait que l'informatique soit utile dans la **vie professionnelle et sociale**, sa pratique **offre un cadre de développement intellectuel** particulièrement intéressant à mettre en œuvre dans les structures partenaires. Elle est de plus dotée de certaines caractéristiques dont découle l'attractivité certaine de cette activité, et qui la rend utile dans une **démarche de réinsertion**. Résoudre un problème informatique c'est comprendre les consignes, concevoir sa résolution sur ordinateur, porter un jugement critique sur le résultat, le corriger.

Quand ?

- **2017** : Recherche de financements, ingénierie, comité de pilotage, structuration du projet, maillage, communication, etc.
- **Décembre 2017** : Réunions de présentation du projet
- **Janvier – Mars 2018** : 1^{er} session du projet
- **Février – Mars** : 1^{er} et 2^e Laboratoires artistiques et techniques #Inter-Actif (
- **Avril – Juin 2018** : 2^e session du projet

- **Mai – Juin 2018** : 3^e et 4^e Laboratoires artistiques et techniques #Inter-Actif
- **Juin 2018** : Restitution 2^e session au Rocher de Palmer
- **Septembre – Novembre 2018** : 3^e session et 5^e et 6^e Laboratoires artistiques et techniques #Inter-Actif qui se dérouleront à Talence et dans la Métropole Bordelaise.

Où ?

Ce projet étant un projet transversal **il s'inscrit dans différents lieux et territoires**. D'abord l'aspect **inter-quartier à l'échelle de Bordeaux Métropole** et au-delà **seconde couronne** comprenant **la rive droite et la rive gauche de la métropole**. Si les financements nous le permettent nous souhaiterions sur la seconde phase du projet accueillir des jeunes ruraux. **Les équipements et lieux sont en lien avec les quatre axes du projet nous seront amenés à mobiliser :**

- **Les équipements culturels**
- **Les équipements municipaux**
- **Les équipements scientifiques et associatifs**

Comment ?

Nous avons fléché **trois domaines de compétences pour l'insertion professionnelle** :

- **Environnement informatique** : Utiliser le vocabulaire spécifique et maîtriser les matériels et logiciels de base / Gérer et organiser les fichiers, identifier leurs propriétés et caractéristiques / Organiser, personnaliser et gérer un environnement informatique / Se connecter et s'identifier sur différents types de réseaux
- **Attitude citoyenne** : Respecter les règles d'usage, connaître le potentiel et les dangers liés aux réseaux et aux - échanges de données / Respecter les droits et obligations relatifs à l'utilisation de l'informatique et d'internet, -respecter les droits d'auteur et de propriété / Prendre part à la société de l'information dans ses dimensions administratives et citoyennes
- **Traitement et Production** : Concevoir un document / Mettre en œuvre les fonctionnalités de base d'outils permettant le traitement de texte, de nombres, d'images et de sons / Réaliser un document composite / Recherche de l'information / Concevoir une démarche de recherche d'information et la mettre en œuvre / Identifier et organiser les informations / Évaluer la qualité et la pertinence de l'information / Réaliser un veille informationnelle / Utiliser l'outil de communication adapté au besoin / Échanger et diffuser des documents numériques et collaborer en réseau

Comme dit précédemment, ce projet est une action inter-quartiers. **Le but étant de favoriser la mobilité des jeunes mais également la rencontre entre pairs**. Les ateliers auront lieu les locaux des partenaires territoriaux mobilisés. Les jeunes seront encadrés par des professionnels compétents, eux-mêmes soutenus par deux médiateurs culturels. Il est important pour nous d'encourager et de favoriser l'accès aux pratiques culturelles, artistiques et numériques pour tous.

Pour plus d'informations /

Vous pouvez retrouver l'ensemble des informations sur la [page Facebook](#) et sur notre [site internet](#). Pour les laboratoires artistiques et techniques nous vous invitons à aller voir la page Facebook du projet où des événements leur sont dédiés.

Partenaires

Financeurs : Conseil Départemental de la Gironde / Région Nouvelle Aquitaine / DRJSCS / DRAC / CGET / Préfecture de la Gironde / Agence du Service Civique Volontaire / CAF / Cap Sciences / IDDAC / CGET / Ville de Bordeaux / Bordeaux Métropole / Ville de Cenon / MAIF / Fondation d'entreprise Banque Populaire.

> Le projet d'insertion « Jeunes, Arts & Numérique » est labellisé par Cap Sciences et la Nouvelle Région Aquitaine dans le cadre de l'AAP « Projets de science : les jeunes impliqués ».

> Ce projet est également lauréat 2018 de l'Appel à initiatives « Numériques Culturelles, Solidaires et Citoyennes » SAPIENS II du Conseil Départemental de Gironde, pour *Susciter l'Accès et le Partage de l'Information et des Nouveaux Savoirs*.

> Il est lauréat 2018 de l'Appel à projet PLDS du Conseil Départemental de la Gironde.

Opérationnels : My Digital Food / Côté Sciences / Emmaüs Connect / Le Rocher de Palmer / Le Forum du Rocher de Palmer / Pôle Culturel Év@sion / Pôle territorial solidarité des Hauts de Garonne / Centre culturel Georges Brassens Lormont / CEMÉA Aquitaine / MJC CL2V Mérignac / Ombre et Lumière insertion Cenon / Le Pixel / Association TEP / ESAAC Pessac Saige / Centre Social et Culturel la Colline Cenon / Association Laïque du Prado / École de la 2e Chance / Habitat Jeunes des Hauts de Garonne / ANJE Aquitaine / MDSI / Missions Locales / & More

