



BANQUE des
TERRITOIRES



AAP – Projet Numérique Inclusif, Numérique Educatif

01

■ **AAP NINE : Liste des lauréats dans la catégorie « projets territoriaux » (par ordre alphabétique)**

| LAUREAT | DESCRIPTION DU PROJET |
|--|---|
| A Prova | Code4Corsica dans Lilab Tech <i>Projet d'éducation et de sensibilisation aux sciences informatiques pour lutter contre les fractures éducatives et numériques.</i> |
| Art 3000 | Connect'IT <i>Cycle d'ateliers d'éducation numérique pour les jeunes collégiens de 11-14 ans. Pour chaque jeune, il s'agit de 8 heures de sensibilisation aux enjeux du numérique au travers d'un projet créatif et collaboratif.</i> |
| Ass Cle Entre-Deux "Lire Dire Ecrire" | Projet Educatif par la Création 3D <i>Projet d'impression 3D, avec des activités sur le temps scolaire pour les primaires et les collégiens ; des activités sur le temps périscolaire dans le cadre du CLAS ; des activités extra-scolaires dans le cadre du REAAP, du PASS Numérique et du GIE VA. Des projets également développés pendant la réception des personnes en situation de handicap à l'association.</i> |
| Ass Dep Pupilles Enseignement Public | Dispositif de médiation et d'éducation au numérique pour les Val-de-marnais.e.s <i>Programme de formation qui vise non seulement à l'acquisition des compétences numériques de base, mais aussi à la transmission aux plus jeunes, des clefs de compréhension et de décryptage pour agir en citoyens éclairés face aux enjeux numériques.</i> |
| Association Du Grand Canet | Web télé du Grand Canet <i>Projet de développement d'une Web-TV de proximité diffusée par le biais d'internet et accessible depuis un ordinateur, un téléphone portable via les plateformes de diffusion vidéo. Il consiste en la mise en ligne, via internet, d'un média géré et alimenté par les jeunes, les enfants, les parents, les équipes éducatives et le tissu associatif local.</i> |
| Association Familiale De L'isere Pour Personnes Handicapees | Le Numérique au service de l'inclusion sociale <i>Projet d'équipement des IMEs de tablettes numériques, avec des logiciels spécialisés qui permettront aux équipes éducatives d'améliorer de façon exponentielle les interactions avec les enfants.</i> |
| Association Zup De Co | HomeClasse : tutorat solidaire à distance <i>Mise en place d'un programme de tutorat de collégiens par des étudiants, via la plateforme éducative HomeClasse.org</i> |
| Camplus | Camplus <i>Incubateur de réussite éducative qui expérimente et valorise des pratiques pédagogiques alternatives et innovantes. Il permet aux jeunes de prendre le pouvoir sur leur avenir et d'élargir leurs perspectives d'orientation en renforçant leur capacité à se créer de nouvelles opportunités de parcours.</i> |
| Cap d'Agir | Cap-Lab : Des Learning en pied d'immeuble en QPV pour favoriser l'égalité des chances des jeunes les plus enclins à décrocher <i>Tiers lieu dédié à l'accompagnement à la scolarité en pied d'immeuble.</i> |
| Centre d'animation social et familial de Bischwiller | MonRoE : Médiation à la Robotique Educative au sein de la CAH <i>Projet de création d'une communauté éducative et de mise en place d'ateliers autour de la robotique et des sciences informatiques.</i> |
| Centre régional information jeunesse Reunion | Inclusion et Insertion socioprofessionnelle des jeunes publics au travers du numérique <i>Déploiement d'un centre de ressources numériques et éducatifs à destination des jeunes prioritairement âgés de 13 à 30 ans et accessible à tous les publics (porteurs de handicap, publics précaires et fragiles). Apport également d'un outil de reconnaissance de compétences afin de susciter la confiance en soi et de favoriser l'employabilité.</i> |
| Commune de Vernon | Accompagnement aux numériques public : CLAS ; jeunes de 16 à 25 ans et Usagers |

| | |
|--|---|
| | <i>Projet d'équipement numérique, de type tablettes, aux élèves du niveau CM1 /CM2 et du collège afin de les sensibiliser aux usages du numérique et aux risques des réseaux sociaux. Le projet vise également à remplacer des ordinateurs d'une salle numérique comprenant déjà 6 postes vieillissant ne répondant pas aux besoins des usagers.</i> |
| CPH Arcade - Vyv | Projet national d'inclusion numérique et du numérique éducatif <i>Développement de 30 tiers-lieux répartis sur l'ensemble du territoire. Ces lieux proposent des formations au numérique (en partenariat notamment avec Emmaüs Connect...), du matériel informatique, du WIFI en libre accès, des ateliers de conseil citoyen (avec la CAF...), de l'aide à la recherche d'emploi (avec Pôle Emploi...), du soutien scolaire numérique dans un cadre extra-scolaire et périscolaire.</i> |
| Creative Handicap | Création, Intelligence Artificielle, Réalité Augmentée C.I.A.R.A <i>Formation professionnelle, gratuite, accessible au plus grand nombre, qui vise à doter les bénéficiaires de compétences numériques pour accéder au marché du travail, en constante évolution : robotique industrielle, jeu vidéo, animation 2D/3D, réalité augmentée et réalité virtuelle. Le projet CIARA se fixe pour objectif de favoriser l'inclusion socio-professionnelle des personnes en situation de handicap et en situation de décrochage scolaire par le biais des nouvelles technologies du numérique.</i> |
| Dispositif O.S.E (Orientation - Scolarisation - Engagement) | Développement des compétences de bases et d'inclusion numérique pour un public de jeunes allophones <i>Développement des compétences de base et d'inclusion numérique pour un public de jeunes allophones de 16 à 25 ans résidant sur le département d'Eure et Loir, suivant une formation continue au sein du Dispositif Ose.</i> |
| Dynseo | COCO, votre coach éducatif numérique <i>Application de jeux éducatifs sur tablette pour les enfants âgés de 6 à 10 ans en classe de CP à CM2 et dans les classes en ULIS.</i> |
| Emmaüs Connect Fondateur Abbe Pierre | Accompagner les jeunes à besoins éducatifs spécialisés via des parcours numériques <i>Conception de nouveaux parcours numériques dédiés aux jeunes qui ont besoin d'un parcours éducatif spécialisé afin qu'ils puissent utiliser le numérique comme un moyen d'insertion.</i> |
| Familles Rurales Federation De Martinique | Tiers-Lieu Éducatif <i>Projet de Tiers -Lieu éducatif qui offre aux élèves et à l'équipe éducative un lieu ouvert et fédérateur afin de créer des liens et des solidarités entre les acteurs de la communauté scolaire. Le projet vise également à travailler en coconstruction en s'appuyant sur le numérique, le travail collaboratif, l'animation d'un lycée, la cohésion de groupe.</i> |
| Fédération Leo Lagrange | Les Newton Rooms - une éducation immersive aux sciences et au numérique <i>Installation et animation d'une salle de classe dédiée à la robotique et aux sciences.</i> |
| Fol de Savoie | "LE CAPT'N" : Le Camion Autonome Pour Tous du Numérique en Arc Alpin <i>Développement des actions d'éducation au numérique d'un camion itinérant, équipé en matériel et en ressources éducatives.</i> |
| Fondation Pour L'universite De Lyon | Coding, goûtez ! <i>Organisation de « codings goûters » dont l'objectif est d'attirer des jeunes des quartiers défavorisés des grandes métropoles et des zones rurales pour y participer. Le deuxième objectif est de former des médiateurs et des animateurs de "tiers-lieux" pour qu'ils puissent animer des « codings goûters » en autonomie.</i> |
| Fréquence écoles | La maille. Tisser des réseaux d'éducation aux médias numériques actifs sur les territoires. <i>Projet de structuration d'une offre d'accompagnement de développement des politiques publiques en matière d'éducation et d'inclusion numérique. Le projet permettra également de former et d'outiller des médiateurs pour qu'ils puissent accompagner les jeunes.</i> |
| Groupe SOS Solidarites | Practice Numérique <i>Projet de lutte contre la fracture numérique incluant la formation aux usages numériques de base au sein du parcours d'intégration socio-économique de demain. Le projet permet l'apprentissage de tous les usages du numérique adapté à la situation spécifique de chacun.</i> |

| | |
|--|---|
| | <i>Il s'agit spécifiquement de mettre en place plusieurs parcours de 12 ateliers en moyenne co-construits avec les équipes de travailleurs médico-sociaux et du personnel éducatif pour coller dès leur démarrage aux besoins du public. Parmi les savoirs numériques enseignés aux différents publics, on retrouve : l'utilisation des mails et des réseaux sociaux, la gestion numérique de ses dépenses, l'apprentissage des démarches administratives en ligne, l'utilisation des plateformes de recherches d'emploi, l'accès aux soins de santé, la protection des données personnelles, la vérification de l'information.</i> |
| Ligue de l'Enseignement Mouvement Laïque Educa- tion Populaire de Nouvelle- Aquitaine | Robotique et éducation populaire : donner du sens au code <i>Projet de mise en place d'ateliers : des ateliers de découverte de la robotique sur une ou plusieurs séances et des ateliers de coaching dans le cadre de la participation à la RoboCupJunior.</i> |
| Orks Grand Poitiers | Apprendre oui, mais autrement ! <i>Projet de mise en place d'ateliers d'initiation à la programmation (avec et sans écran). Il s'agit de séances numériques, d'activités physiques et d'activités de motricité sur un même terrain de jeu. Ce avec une aire de jeu interactive mobile (pouvant s'installer dans n'importe quelle salle de motricité, salle sportive ou gymnase).</i> |
| Reenbow | Ateliers d'anglais VR Mirabo <i>Application permettant d'apprendre l'anglais par la réalité virtuelle.</i> |
| Réseau Mom'Artre | Le Numérique en Famille <i>Programme complet d'ateliers pour les enfants et les parents, autour de l'usage raisonné et éducatif du numérique. Chaque cycle se déroulera lors du temps extra-scolaire, et sera composé de 4 ateliers de 2h pour les parents, 4 ateliers de 2h pour les enfants et 3 ateliers de 2h parents-enfants. Pour favoriser la participation des parents et des enfants, les ateliers auront lieu les samedis.</i> |
| Secours Populaire Français | Projet d'inclusion numérique : lutte contre la précarité numérique <i>Projet d'équipement pour 250 familles modestes ayant au moins un enfant en âge d'entrer en école secondaire, d'un ordinateur portable neuf. Le projet vise également à proposer des services de formation et d'éducation au numérique (utilisation de l'outil et de ses logiciels de base : Word, Excel, utilisation d'internet, mise en place d'un antivirus, contrôle parental, création d'une adresse e-mail...).</i> |
| Sephora Berrebi | SKOLa <i>Outil de coaching à distance SKOLA pour personnes fragiles par l'aide aux devoirs et le soutien scolaire personnalisé pour les enfants, adolescents et jeunes adultes empêchés dans leurs apprentissages pour des raisons socio-culturelles ou médicales. Formation également de tuteurs à distance afin de rendre l'expérience utilisateurs fluide, ludique et pro-active pour l'apprenant. Le projet vise également à l'initiation au codage à distance (python, programmation web, etc.).</i> |
| Signes De Sens | Ben le Koala <i>Projet de développement de l'application dont le personnage animé principal, Ben le Koala, apprend des gestes par mimétisme aux enfants avec ou sans handicap de 2 à 6 ans. Le projet explorera les usages de Ben en maternelle dans une logique inclusive</i> |
| Synlab | Réussir l'école inclusive <i>Kit pédagogique numérique à destination des équipes éducatives des écoles du premier degré sur la thématique de l'école inclusive.</i> |
| Tralalere | Citizen Code <i>Outil concret d'éducation et de lutte contre les déterminismes qui doit permettre à tous les jeunes de profiter des opportunités offertes par la transformation numérique des métiers. L'outil positionne en outre l'élève comme créateur de contenus et acteur de ses apprentissages. Basé sur la pédagogie active, il permet aux adolescents de s'initier à ces métiers par la manipulation et la création.</i> |
| Viens Voir Mon Taf | Déployer l'accompagnement et les outils numériques ViensVoirMonTaf en Auvergne-Rhône-Alpes <i>Projet d'accompagnement des collégiens et des collégiennes d'éducation prioritaire dans leur orientation et dans leur accès à des stages de 3^e de qualité, de manière individualisée avec un impact sur leur parcours scolaire.</i> |

| | |
|---------------|---|
| Webcup | Webcup Campus Mayotte <i>Projet de développement d'activités numériques pour les 8-18 ans ; organisation de concours type "hackathon" numérique pour les jeunes de 8 à 18 ans et organisation de Master Class et session mentoring.</i> |
|---------------|---|

■ **AAP NINE : Liste des lauréats dans la catégorie « projets nationaux » (par ordre alphabétique)**

| LAUREAT | DESCRIPTION DU PROJET |
|--|---|
| Familles Rurales Fédération Nationale | Ateliers numériques itinérants en milieu rural <i>Ouverture de 80 nouveaux points sur le territoire et formation de plus de 150 nouveaux aidants numériques. Ces points seront exclusivement des structures en lien direct avec les enfants, les jeunes et les parents à travers les accueils de loisirs du mouvement Familles Rurales.</i> |
| Inschool | Cantoo Scribe <i>Projet de développement d'un logiciel qui permet de gérer facilement sa prise de notes, ses exercices et son organisation à l'école comme à la maison. Avec Cantoo Scribe, les élèves retrouvent toute leur autonomie scolaire, incluant ceux qui ont des troubles DYS.</i> |
| Institut Break Poverty | Réussite Connectée <i>Programme de lutte contre la fracture numérique et le décrochage scolaire des jeunes défavorisés. Le programme vise à équiper 200 jeunes défavorisés de l'Aide Sociale à l'Enfance (ASE) en situation d'exclusion numérique, en décrochage ou en risque de décrochage scolaire, d'un ordinateur et d'une connexion internet. Il vise également à les accompagner dans l'appropriation de ces outils et dans la réussite de leur parcours scolaire ou de leur insertion professionnelle.</i> |
| Shortedition | Rendre accessibles et attractives la lecture et l'écriture, via le Site Édito et le Cub'Édito, pour tous les élèves <i>Projet qui vise à rendre accessible et agréable la lecture pour tous ("petits" comme "grands" lecteurs, lecteurs souffrant de troubles DYS ou de handicaps langagiers ou linguistiques) par le recours à l'écriture, pour donner de manière originale et ludique le goût des mots, des récits et cultiver l'imaginaire.</i> |
| Simplon | Les Intrépides de la Tech <i>Projet de sensibilisation, d'information et d'accompagnement massif des jeunes de collège et lycée, et tout particulièrement des jeunes-filles, pour les encourager à s'intéresser et à s'orienter vers les secteurs de la tech et du numérique.</i> |
| Spicee | Déploiement national de Spicee Éduc <i>Déploiement national de Spicee Éduc, plateforme numérique d'éducation aux médias et de lutte contre la désinformation.</i> |

