



BANQUE des  
**TERRITOIRES**



**« Numérique Inclusif,  
Numérique Éducatif »  
- lauréats de l'appel à  
projets**

Lauréats de la seconde vague – 23 juin 2022

01

## Liste des lauréats

Ensemble des lauréats de la seconde vague de l'appel à projets



# Lauréats au niveau territorial

Des projets d'envergure communale à départementale

| N° du dossier | Structure                                 | Intitulé du projet  |
|---------------|---|---|
| 8471644       | AGIR POUR L'ECOLE                         | Développement de contenu et essaimage de stages éducatifs numériques pour lutter contre les difficultés d'apprentissage de la lecture dans les territoires prioritaires |
| 7459932       | AGITEDU                                   | Startup For Kids & Teens  |
| 7329829       | ASSOCIATION LA BICYCLETTE DES PARENTS     | Parentalité inclusive et numérique: plateforme Mekiko   |
| 7329829       | ASSOCIATION LES PETITS DEBROUILLARDS PACA | Le Science Tour Terra Numerica  |
| 7678493       | BIBLIOTHEQUES SANS FRONTIERES             | Renforcer les compétences numériques des jeunes éloignés du monde éducatif au service de l'orientation et de l'éducation grâce aux Ideas Box Pro'Pulsion                |
| 7126783       | CARDEMY                                   | Cardemy Fluent  |
| 8207885       | CENTRES RELIER                            | Prévenir le cyberharcèlement des enfants et l'adoption de comportements à risque des jeunes victimes de harcèlement   |
| 8485089       | COLORI                                    | Initiation au numérique sans écran pour les 3-8 ans au sein de la ville de Rennes   |
| 8467187       | COMMUNE DE SAINT JOSEPH                   | Trouver sa voie et créer du lien par le numérique   |
| 8024104       | COMMUNE DU ROBERT                         | Mathémalins, Mathémalignes : Egalité filles-garçons, tous égaux face à la culture scientifique, de l'école à la maison.   |
| 8375741       | DEPARTEMENT DE LA DROME                   | Développer des projets d'éducation et d'inclusion au, et par le numérique dans les collèges drômois.  |
| 8272865       | DEPARTEMENT DU VAL D'OISE                 | ULIS BOT en V.O   |



# Lauréats au niveau territorial

Des projets d'envergure communale à départementale

| N° du dossier | Structure  | Intitulé du projet   |
|---------------|--|--|
| 8436972       | FEDERATION DE PARIS DE LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT                            | Hub de l'innovation éducative numérique du 18ème   |
| 7702109       | FONDATION POUR L'EDUCATION A LA SCIENCE DANS LE SILLAGE DE LA MAIN A LA PATE | 1, 2, 3... Codez ! A l'école, au collège et en famille !   |
| 8207821       | FONDATION VOLTAIRE   | Parcours en ligne d'initiation à la langue des signes française (LSF) accessible au plus grand nombre. |
| 7788993       | GROUPE ASSOCIATIF HANDY UP   | Le numérique pour tous avec les tablettes Amikeo   |
| 7917038       | IWINSCIENCES EDITION   | iWinSciences   |
| 7602520       | LE BAL   | Citoyenneté et numérique : former à l'image et par l'image à l'échelle nationale                       |
| 8406919       | LE COUP DE MAIN NUMERIQUE  | E-tinérance  |
| 8336685       | LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT - FAIL 13  | Média citoyen : un outil d'expression numérique (pour tous)  |
| 8496778       | LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT, FEDER. DEPT. DE L'YONNE,                            | La Camio'NET itinérante au service du numérique inclusif et éducatif                                   |
| 7926983       | MA PETITE PLANETE  | Essaimage du challenge Ma Petite Planète version scolaire  |
| 8368153       | MAIRIE DE VALENCIENNES   | Plan numérique 2022  |



# Lauréats au niveau territorial

Des projets d'envergure communale à départementale

| N° du dossier | Structure              | Intitulé du projet  |
|---------------|------------------------|---|
| 8497691       | MAJENAT SAS            | Pour une co-éducation réussie à l'ère du numérique : lutter conjointement contre l'illectronisme et l'illettrisme |
| 8423933       | MASTEUR                | Ambition Vitry Haut   |
| 7931988       | MODCO                  | ModCo - Sécuriser l'accès numérique pédagogique pour tous avec les smartphones aux collèges                       |
| 7791231       | MYFUTURE               | Faire découvrir les métiers du numérique en Occitanie et en Pays de la Loire via une WebTV                        |
| 8488408       | OPEN DIGITAL EDUCATION | Bouton « A l'aide »   |
| 8495253       | ORANGE SOLIDARITE      | Les Expériences Numériques – Orange Digital Center (ODC)  |
| 7955773       | PROLOGIN               | Ateliers Prologin et stages Girls Can Code !  |
| 8277953       | SPORT DANS LA VILLE    | DigiBus   |
| 8134056       | UTIL STUDIO            | Zamizen   |
| 7369240       | WWEEDDOO               | "wweeddo ou comment développer l'acquisition du numérique par le projet et le projet par le numérique"            |



# Lauréats au niveau national

Des projets d'envergure, dont la capacité d'agir permet de couvrir plusieurs régions

| N° du dossier | Structure                         | Intitulé du projet   |
|---------------|-----------------------------------|--|
| 8462902       | ARTLY PRODUCTION                  | Les clés de la musique - Des parcours interactifs pour comprendre la musique à son rythme (et sans croche-pieds) !                                       |
| 7299899       | ASSISTANCE TECHNIQUE POLYNESIENNE | Plateforme pédagogique itinérante appelé "Voilier Tafa'i"  |
| 8484474       | ASSOCIATION HUB FRANCL'IN         | ParENTs ReConnectés Expérimentation et essaimage d'une méthodologie d'accompagnement des parents de collégiens sur les sujets liés au numérique scolaire |
| 8361163       | BECOMTECH                         | JUMP IN TECH et AMBASSADRICES BECOMTECH  |
| 8395683       | ENACTUS FRANCE                    | Enactus Lycéens, une innovation éducative pour l'engagement sociétal des jeunes renforcée par le numérique   |
| 7751303       | LECTURE JEUNESSE                  | Numook, le numérique pour développer l'esprit critique des adolescents   |
| 8393694       | UNIS-CITE SOLIDARITE ENTREPRISES  | Jeunes Citoyens du Numérique, la jeunesse s'engage pour un numérique solidaire, mixte et responsable.  |

02

## Liste des lauréats à l'échelle territoriale

Des projets d'envergure communale à départementale

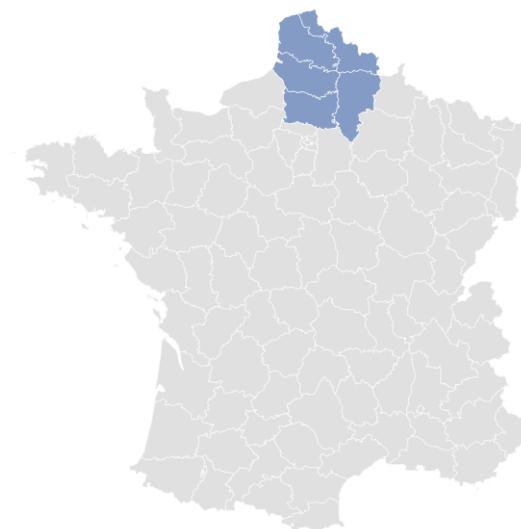
# AGIR POUR L'ÉCOLE – Dossier n°8471644

## Stages éducatifs numérique pour lutter contre les difficultés d'apprentissage



Ce projet consiste en le développement d'une application qui intégrera une cinquantaine d'exercices permettant à chaque enfant de progresser à son rythme dans l'apprentissage de la lecture. Elle a vocation à permettre de couvrir l'apprentissage de la Fluence de lecture, ainsi que la compréhension, pour couvrir l'ensemble des compétences utiles à cet apprentissage et élargir le nombre d'enfants bénéficiaires. Agir pour l'École souhaite également mettre à disposition des enfants concernés du matériel numérique pour organiser des stages numériques d'apprentissage de la lecture supervisée au sein des territoires prioritaires concernés.

**#Livre&Numérique #SoutienScolaire #HautsDeFrance**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**2 600** familles  
bénéficiaires



**2 600** jeunes  
bénéficiaires âgés de 5 à  
7ans

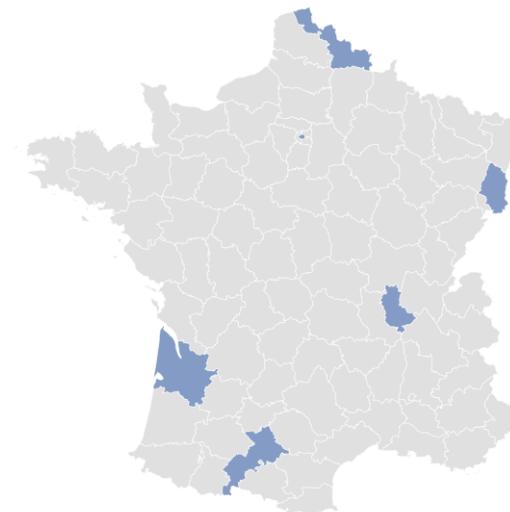
# AGITEDU– Dossier n°7459932

## Startup For Kids & Teens



Projet d'acculturation au numérique et découverte des métiers du numérique et de l'innovation au travers d'un format éducatif mixant présentiel et distanciel, pour préparer les jeunes au monde de demain dans l'égalité des chances et des genres, par le biais d'une application d'acculturation au numérique, à l'innovation, à la technologie et au développement durable, dans laquelle les jeunes (12-18 ans) sont invités à suivre des parcours éducatifs ludiques, innovants, participatifs et interactifs conçus spécialement pour eux. Ces parcours peuvent être réalisés au sein de l'application ou dans le cadre d'événements à destination d'un public plus large : 6-18 ans.

**#ÉgalitéDesChances #Orientation #Accessibilité**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**14 996** familles  
bénéficiaires



**31 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 5 à  
18 ans

# ASSOCIATION LA BICYCLETTE DES PARENTS – Dossier n°7329829

## Parentalité inclusive et numérique : plateforme Mekiko

Le projet parentalité et numérique se déploie via des partenariats avec différentes structures locales. Ces structures peuvent être des mairies, des cités éducatives, des centres sociaux, des associations, des établissements scolaires ou autres structures éducatives. Chaque structure locale a un réseau de parents déjà constitué. Le porteur s'appuie donc sur l'existant pour déployer efficacement et dans un souci de co-éducation les actions suivantes : des formations en format numérique pour les parents d'enfants scolarisés, une aide à la connexion et au suivi de la connexion des parents à la plateforme Mekiko, des échanges avec les parents via des rencontres et des formations des acteurs de la parentalité.

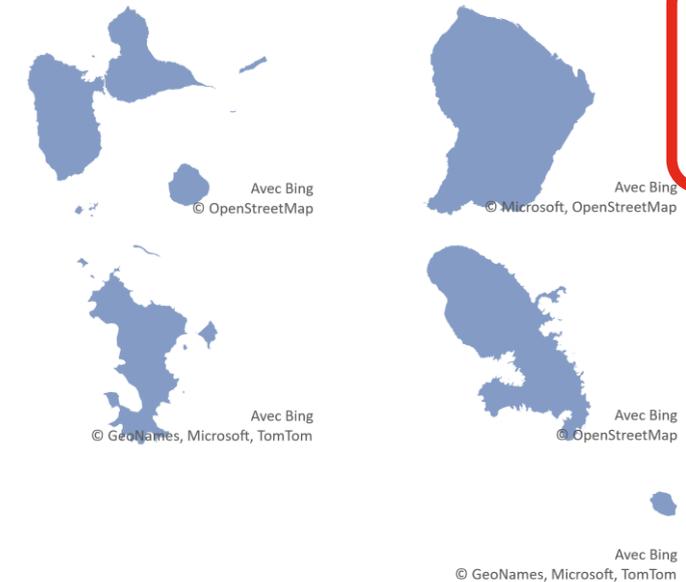
**#ProjetsNumeriques #PédagogieActive #AttractivitéDesTerritoires**



**1 000** familles  
bénéficiaires



**2 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 7 à  
12 ans



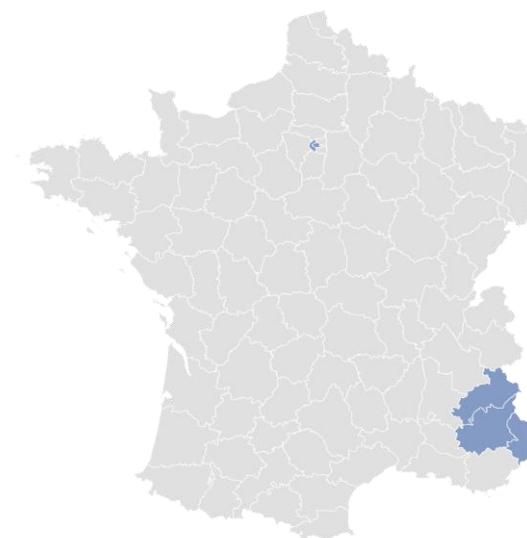
# ASSOCIATION « LES PETITS DÉBROUILLARDS » PACA – Dossier n°8443344

Le Science Tour Terra Numerica



Le Science Tour Terra Numerica, est un fablab ou laboratoire de fabrication numérique mobile qui, avec ses outils intégrés, permet de développer une pédagogie qui favorise la participation et la mobilisation du plus grand nombre, à partir d'une démarche scientifique basée sur l'investigation et l'expérimentation et la co-créativité. Le Science Tour Terra Numerica crée une dynamique de territoire au service des collectivités locales, notamment en milieu rural. Dans la phase de retour, une deuxième tournée aura pour objectif de pérenniser cette nouvelle dynamique dans la durée en formant les acteurs et actrices locaux et en les outillant d'un kit de ressources adaptés Terra Numerica, afin qu'ils deviennent autonomes dans l'appropriation de la culture numérique.

**#TerritoiresRuraux #SciencesNumériques #PACA**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**50** familles  
bénéficiaires



**1 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 7 à  
15 ans

# BIBLIOTHEQUES SANS FRONTIERES – Dossier n°7678493

## Ideas Box Pro’Pulsion

Le projet vise à accompagner des jeunes éloignés du monde éducatif et décrocheurs, ainsi que leurs familles. Dans les tiers- lieux, Ideas Box Pro’pulsion, les jeunes viennent trouver des ressources et un accompagnement pour leur remobilisation. Le porteur souhaite y essayer des ateliers de renforcement des compétences numériques. Par ailleurs les jeunes feront l’objet d’un accompagnement individuel, via du mentorat pour répondre à leurs problématiques numériques spécifiques en lien avec leur projet professionnel. Un bilan de compétences numériques approfondi sera proposé aux jeunes à l’aide de la plateforme PIX.

**#SoutienAuxUsages #Orientation #Insertion**



**1 000** familles  
bénéficiaires

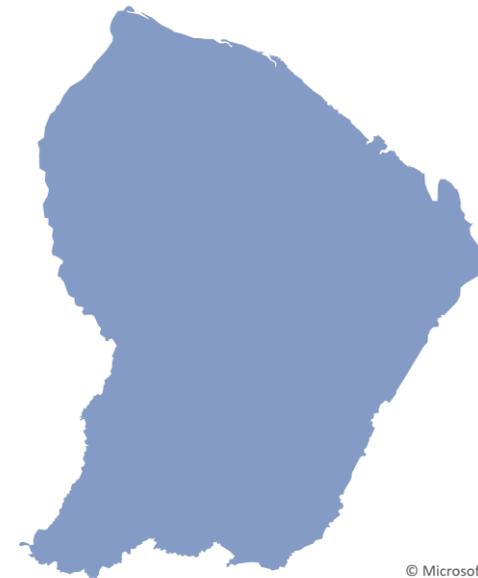


**5 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 15  
à 24 ans



Projet territorial

Association



Avec Bing  
© Microsoft, OpenStreetMap

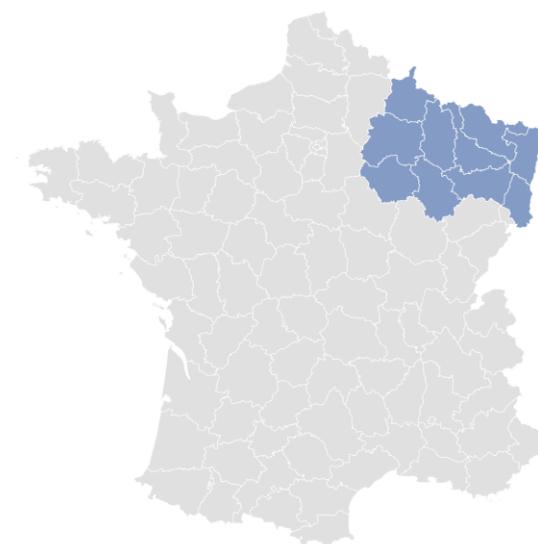
# CARDEMY – Dossier n°7126783

## Cardemy Fluent



Cardemy est une plateforme numérique pour apprendre une langue étrangère qui s'articule autour de deux modules : un premier module d'apprentissage en autonomie et un second module permettant l'animation d'une classe. L'application est basée sur des flashcards vidéos (fonctionnant avec une intelligence artificielle) qui permettent la personnalisation des apprentissages. Pendant la classe, une application virtuelle permet de gamifier les apprentissages et de faire travailler les élèves en collaboration.

**#LanguesÉtrangères #GrandEst #IntelligenceArtificielle**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**250 000** familles  
bénéficiaires



**250 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 7 à  
25 ans

# CENTRES RELIER – Dossier n°8207885

## Prévenir le cyberharcèlement des enfants

Le porteur souhaite mettre en place des actions de prévention de comportement à risque de jeunes victimes de cyberharcèlement et harcèlement aux travers de groupes d'échange entre jeunes et entre les adultes qui les entourent. Il accompagne ces jeunes victimes de cyberharcèlement et de harcèlement ainsi que les adultes qui les entourent plus particulièrement à Sainte-Marie dans le quartier Beauséjour sur l'île de La Réunion. Cet accompagnement est coordonné par le centre social ADESIR et soutenu par le promoteur CBO territoria et SHLMR ainsi que la CAF de la Réunion afin de créer une ville plus inclusive pour ces jeunes en risque de décrochage.

**#LutteContreLeHarcèlement #Numérique&Santé #LaRéunion**



**16 500** familles  
bénéficiaires



**165 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 5 à  
18 ans



Projet territorial



Association



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom

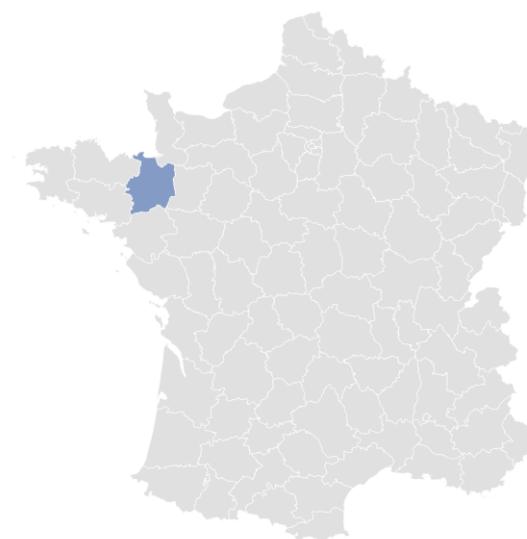
# COLORI – Dossier n°8485089

## Initiation au numérique sans écran pour les 3-8 ans au sein de la ville de Rennes



Rennes, ville éducatrice, a depuis longtemps fait de l'éducation l'une de ses grandes priorités, dont l'accompagnement aux usages du numérique. Cet enjeu fort de son « Projet Educatif Local » se décline plus spécialement au travers de l'ambition de favoriser une éducation au numérique sur les différents temps de l'enfant. COLORI souhaite soutenir leur action. COLORI propose des activités qui permettent de manipuler concrètement les concepts clés de l'informatique aux enfants de 3 à 8 ans, de manière créative, ludique et sensorielle, sans utiliser aucun écran. Elles s'appuient sur des recherches scientifiques menées en continu avec des organismes reconnus et des écoles.

**#Coding #SoutienAuxUsages #FormationDesMédiateurs**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**6 600** familles  
bénéficiaires



**6 600** jeunes  
bénéficiaires âgés de 3 à  
7 ans

# COMMUNE DE SAINT-JOSEPH – Dossier n°8467187

Trouver sa voie et créer du lien par le numérique

Développement des actions d'éducation au numérique déjà déployées par la ville sous deux prismes : l'orientation et l'insertion des jeunes (notamment décrocheurs) et le développement d'actions intergénérationnelles avec la création d'un eBook. Il se déploie dans différents lieux : établissements scolaires, en France Services, Maisons pour Tous, résidences de personnes âgées. Ce projet va renforcer le partenariat déjà existant sur le territoire avec différentes structures, et permettre de développer et étendre à plus grande échelle les activités sur le territoire.

**#Intergénérationnel #CréationNumérique #LaRéunion**



**1 500** familles  
bénéficiaires



**3 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 12  
à 25 ans



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom

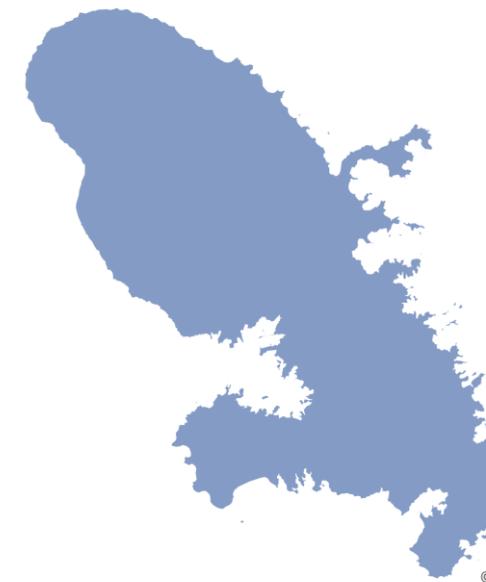
# COMMUNE DU ROBERT – Dossier n°8024104

Mathémalins, Mathémalignes : Egalité filles-garçons, tous égaux face à la culture scientifique, de l'école à la maison



Le projet consiste à expérimenter avec 15 classes de niveaux CM1/CM2 sélectionnées dans 4 écoles, de nouvelles méthodes d'approche des mathématiques guidées par une méthode innovante basée sur l'apprendre à apprendre et développée par l'éditeur Edumalin. Le projet consiste également à faire prendre conscience aux acteurs de l'éducation des stéréotypes de genre véhiculés dès le plus jeune âge. En effet, dès l'école primaire, les enfants associent les maths aux garçons, les garçons s'identifient aux maths et les filles à la lecture.

**#Mathématique #ÉgalitéDesGenres #Mayotte**



**330** familles  
bénéficiaires



**330** jeunes bénéficiaires  
âgés de 7 à 12 ans

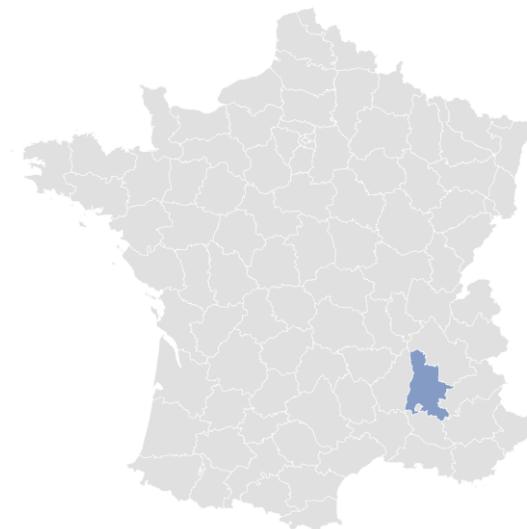
# DÉPARTEMENT DE LA DRÔME – Dossier n°8375741

## Développement des projets d'éducation et d'inclusion numérique dans les collèges



Pour renforcer l'attractivité du collège du territoire de Valence, l'établissement souhaite se doter d'un tiers-lieu éducatif. Il s'appuierait pour cela sur des ressources existantes et sur le tiers-lieu de l'établissement pour l'ouvrir vers l'extérieur et notamment, vers les familles. Ce projet sera dans un premier temps expérimenter sur un seul établissement, le collège Marcel Pagnol de Valence, avant de s'étendre aux autres collèges du département de la Drôme

#TiersLieu #Collège #Parentalité



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**450** familles  
bénéficiaires



**660** jeunes bénéficiaires  
âgés de 7 à 15 ans

# DÉPARTEMENT DU VAL D'OISE – Dossier n°8272865

## ULIS BOT en V.O

Il s'agira de mettre en place, en salle de regroupement spécialisé des dispositifs ULIS du département, des ateliers d'initiation au codage et à la robotique dans la perspective de permettre, à termes, aux élèves bénéficiant de ces dispositifs de participer au challenge robotique départemental. Le déploiement du projet ULIS Bot en V.O a été pensé en trois phases distinctes : la dotation en équipements de robotique, la formation des enseignants coordonnateurs des dispositifs ULIS et la mise en réseau des dispositifs ULIS à travers une plateforme collaborative (publications des vidéos challenge départementaux « DanceBot » et « VoiceBot »).

**#Robotique #ULIS #Vald'Oise**



**400** familles  
bénéficiaires



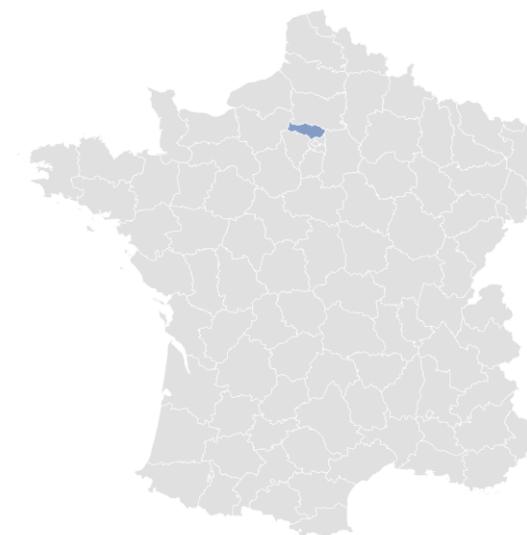
**400** jeunes bénéficiaires  
âgés de 12 à 15 ans



Projet territorial



Collectivité  
territoriale



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom

# FÉDÉRATION DE PARIS DE LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT— DOSSIER N°8436972

## Hub de l'innovation éducative numérique du 18ème

Confrontés à des difficultés structurelles, les enseignants et les animateurs des quartiers prioritaires sont naturellement conduits à l'innovation éducative et pédagogique sans en avoir toujours les moyens. Grâce à la mobilisation locale permise notamment par l'existence de la Cité éducative de Paris 18ème, la Ligue de l'enseignement de Paris veut leur offrir un cadre qui leur permette d'exprimer leurs besoins et de « challenger » les EdTech afin que celles-ci proposent des solutions innovantes à ces problématiques. A l'issue des 18 mois, le projet aura permis le déploiement d'au moins 20 solutions numériques éducatives portées par des EdTech différentes, auprès des enfants et jeunes des quartiers en Politique de la Ville du 18ème arrondissement.

**#EdTech #CitésÉducatives #MédiationNumérique**



**5 000** familles  
bénéficiaires



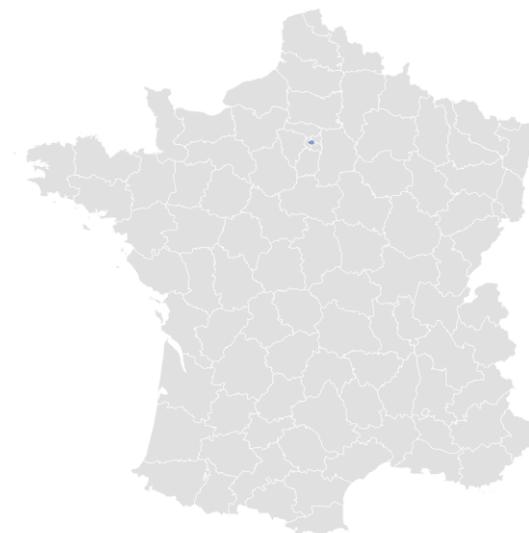
**5 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 3 à  
25 ans



Projet territorial



Association



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom

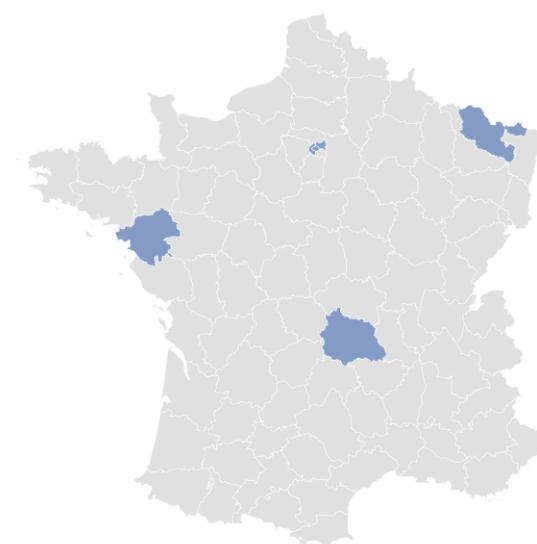
# FONDATION POUR L'ÉDUCATION À LA SCIENCE DANS LE SILLAGE DE LA MAIN À LA PÂTE– Dossier n°7702109

1,2,3...Codez ! À l'école, au collège et en famille !



Le projet « 1, 2, 3... codez ! » vise à initier élèves et enseignants aux sciences informatiques, de la maternelle au collège. Il propose à la fois des activités branchées (nécessitant un ordinateur, une tablette ou un robot) permettant d'introduire les bases de la programmation et des activités débranchées (informatique sans ordinateur) permettant d'aborder des concepts de base de la science informatique (algorithme, langage, représentation de l'information...). Ces activités sont clés en main, propres à chaque cycle, mettant en avant une approche pluridisciplinaire et une pédagogie active telle que la démarche d'investigation ou la démarche de projet. Le présent projet s'appuie sur ces activités pour permettre aux enseignants de développer des projets de territoire ou d'établissement mobilisant à la fois les élèves et leurs familles.

**#SciencesInformatiques #Formation #Ludoéducatif**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**250** familles  
bénéficiaires



**1 300** jeunes  
bénéficiaires âgés de 3 à  
15 ans

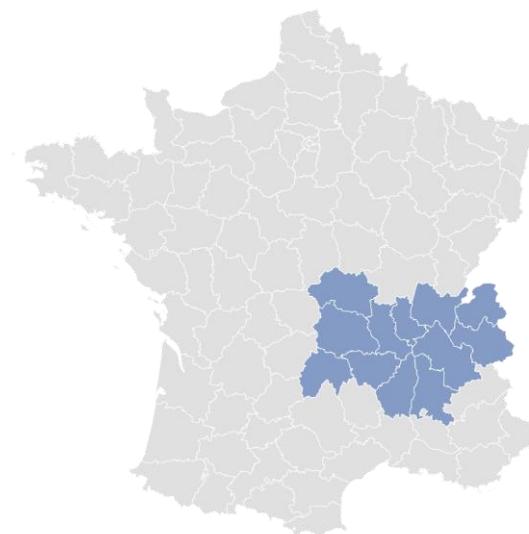
# FONDATION VOLTAIRE– Dossier n°8207821

## Parcours en ligne d'initiation à la langue des signes française (LSF)



Avec ce projet l'ambition commune de la Fondation Voltaire et de son partenaire principal AEFS est de proposer un parcours de formation e-learning d'initiation à la langue des signes française accessible à tous, en associant l'efficacité pédagogique de « l'Ancrage Mémoirel » et l'expertise en formation et en LSF de l'équipe AEFS. Deux grands modules constituent le parcours complet : le premier module pour apprendre à reconnaître la signification des signes de base de la communication en LSF ; le second module pour enrichir son vocabulaire et apprendre à composer, c'est-à-dire assembler des signes afin de recomposer un mot ou une phrase signée.

**#E-learning #Handicap #RégionAURA**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**3 000** familles  
bénéficiaires



**5 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 12  
à 25 ans

# GRUPE ASSOCIATIF HANDY UP – Dossier n°7788993

## Le numérique pour tous avec les tablettes Amikeo

Le projet consiste à étendre le déploiement de tablettes avec applications spécialisées Amikeo au sein de d'établissements médico-sociaux dédiés à des personnes en situation de handicap (déficience intellectuelle, autisme, polyhandicap). Le projet se déroulera en trois phases : intégration des tablettes Amikeo aux projets, déploiement des actions d'accompagnement grâce à ces outils, capitalisation et échanges sur les bonnes pratiques pour préparer l'essaimage.

**#OutilsNumériques #Handicap #Haute-Saône**



**25** familles  
bénéficiaires



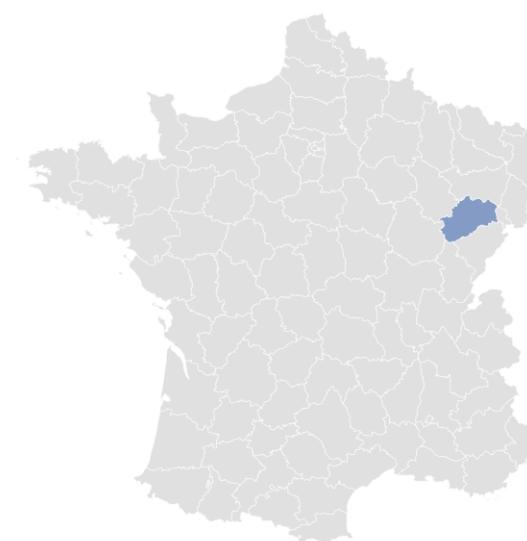
**60** jeunes bénéficiaires  
âgés de 5 à 25 ans



Projet territorial



Fondation



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom

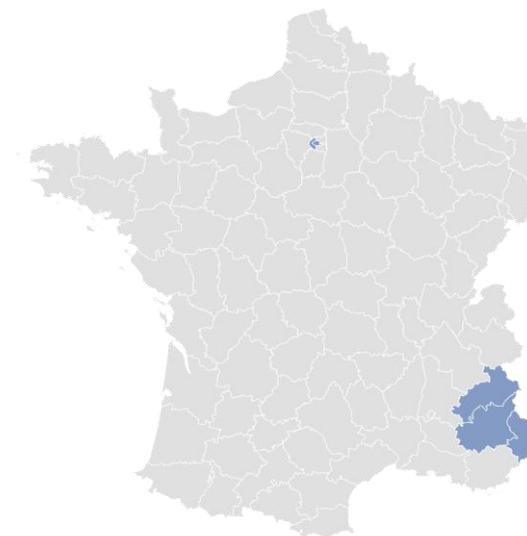
# IWINSCIENCES ÉDITION- Dossier n°7917038

iWinSciences



iWinSciences est une plateforme d'apprentissage dédiée aux sciences expérimentales du cycle 3 liée à un jeu vidéo sérieux. Un concept innovant permettant le suivi de la progression des enfants tout en donnant accès à des ressources personnalisables co-crées par les enfants, les parents et les enseignants. Plus précisément, iWinSciences se déploie sur deux formats : un jeu vidéo 2D qui permet d'apprendre en s'amusant et à son rythme la physique-chimie et une plateforme web liée au jeu permettant de suivre la progression du joueur (niveaux atteints, notions étudiées et temps de jeu, ressources pédagogiques débloquées et récompenses) par le joueur lui-même, son parent ou son enseignant (dans le cas d'une distribution de type classe).

**#PhysiqueChimie #JeuVidéo #PlateformeNumérique**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**1 000** familles  
bénéficiaires



**10 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 3 à  
12 ans

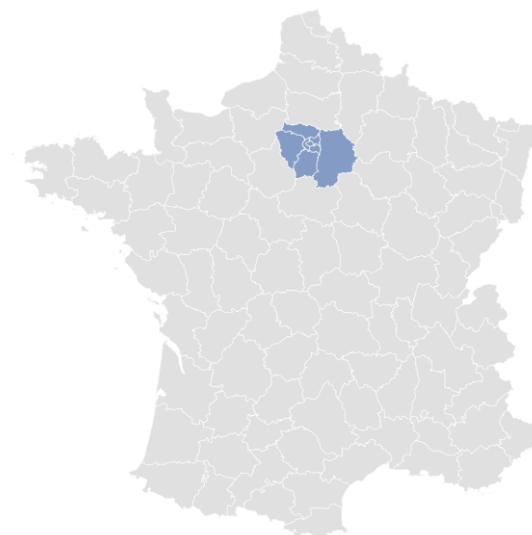
# LE BAL – Dossier n°7926983

Citoyenneté et numérique : former à l'image et par l'image à l'échelle nationale



Le projet « Citoyenneté et numérique : former à l'image et par l'image à l'échelle nationale » porté par « La Fabrique du Regard », pôle pédagogique du BAL. Il a pour objectif de s'appuyer sur les ateliers d'éducation à l'image, aux médias et à l'information menés auprès des jeunes pour diffuser leurs créations numériques et artistiques via la plateforme ERSILIA. L'enjeu est de créer des « modules de transmission par les jeunes », contenus pédagogiques numériques créés par les jeunes et pour d'autres jeunes, et de déployer des formations pour renforcer l'autonomie des adultes référents des jeunes (enseignant.es, éducateur.ices, bibliothécaires, animateur.ices de centres sociaux, de maison de quartier ou de cinéma, etc.).

#Citoyenneté #ÉducationAuxImages #IleDeFrance



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**180** familles  
bénéficiaires



**700** jeunes bénéficiaires  
âgés de 3 à 18 ans

# LE COUP DE MAIN NUMÉRIQUE – Dossier n°8406919

## E-tinérance

Le projet E-tinérance est un nouveau service d'accompagnement numérique itinérant issu d'un partenariat né entre l'association « Le Coup de Main Numérique » et un bailleur « CDC Habitat ». Ce service répond au constat du bailleur des problématiques de fracture numérique importantes d'une partie de ses locataires. Le véhicule sillonnera des communes pré-ciblées sur des résidences choisies de « CDC Habitat ». Le principe est de proposer un passage récurrent afin de proposer sur plusieurs rendez-vous successifs un véritable accompagnement et une vraie montée en compétences. Ce service n'a pas pour but d'apporter une aide ponctuelle mais de permettre aux personnes de gagner en confiance et en autonomie à long terme en s'appuyant également sur les services déjà présents dans la commune.

**#Itinérance #AutonomieNumérique #Accessibilité**



**5 000** familles  
bénéficiaires



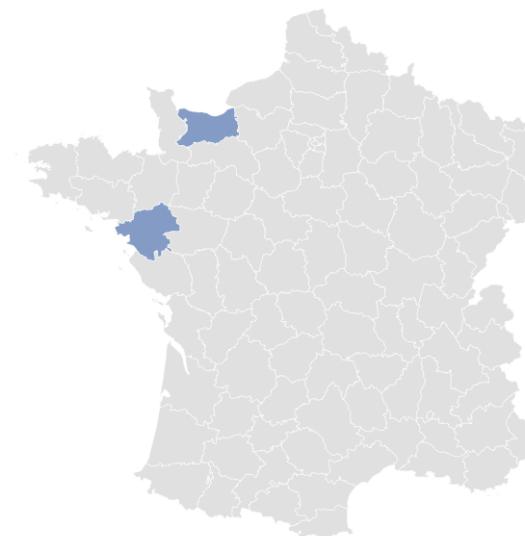
**7 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 12  
à 25 ans



Projet territorial



Association



Avec Bing

© GeoNames, Microsoft, TomTom

# LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DES BOUCHES-DU-RHÔNE – Dossier n°8336685

## Média citoyen : un outil d'expression numérique

Ce projet a à cœur de valoriser l'expression citoyenne, et en particulier des jeunes, en leur permettant, d'une part, d'apprendre à mobiliser des outils et supports numériques variés (webradio, podcasts, capsules vidéo, photographie, etc.) pour construire leur argumentaire et leur propos, mais aussi en leur offrant une plateforme collaborative cohérente et structurée pour valoriser ces productions. Dans ce contexte, la Ligue de l'Enseignement a la volonté d'ériger une véritable ligne éditoriale pour ces contenus tout en permettant aux bénéficiaires de mettre en avant les compétences acquises sur ce média citoyen. Ce projet s'adresse au premier chef aux jeunes à partir de 10 ans et sera réalisé en partenariat avec des structures très variées : établissements scolaires, organismes de formation, associations, structures sociales, etc.

**#MédiaCitoyen #ExpressionNumérique #BouchesDuRhône**



**800** familles  
bénéficiaires



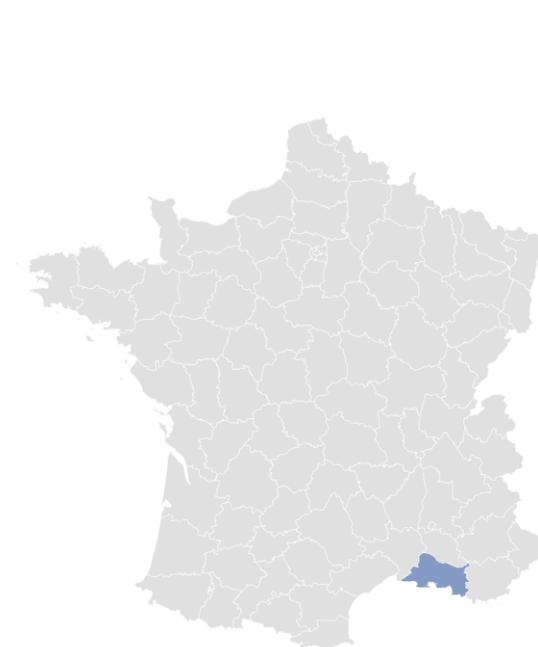
**500** jeunes bénéficiaires  
âgés de 7 à 12 ans



Projet territorial



Association



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom

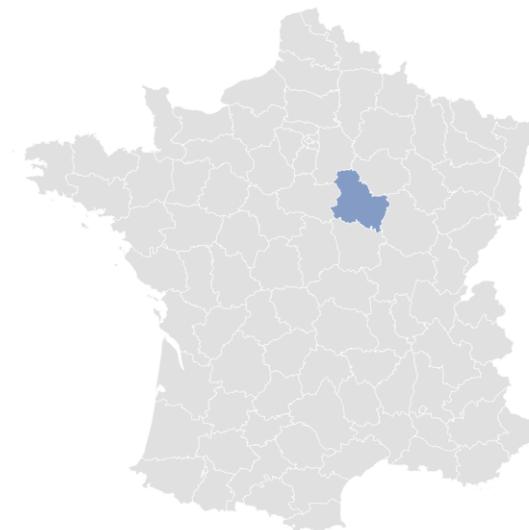
# LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DE L'YONNE – DOSSIER N°8496778

La Camio'NET itinérante au service du numérique inclusif et éducatif



Dispositif itinérant pour favoriser le développement de l'action éducative numérique sur tout le territoire icaunais, la Camio'NET contient le matériel technique et pédagogique des interventions proposées. Ce dispositif permettra de : réduire les fractures numériques d'usage des enfants, des jeunes et de leurs familles ; développer les compétences numériques des enfants et des jeunes, pour les aider à devenir des citoyens critiques, créatifs et responsables de leurs usages numériques ; accompagner le développement des compétences des acteurs éducatifs qui encadrent ces enfants et ces jeunes.

**#Itinérance #TerritoiresRuraux #PédagogiesActives**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**50** familles  
bénéficiaires



**2 200** jeunes  
bénéficiaires âgés de 7 à  
18 ans

# MA PETITE PLANÈTE – Dossier n°7926983

## Essaimage du challenge « Ma Petite Planète » version scolaire

Ma Petite Planète (MPP) scolaire est un jeu de défis écologiques à réaliser entre camarades de classe sur une durée de 3 semaines. Il est adapté à l'âge des élèves de la maternelle au lycée, avec quatre différents jeux en fonction de l'âge et des capacités des élèves : un de la petite section au CE1, un du CE2 au CM2, un pour le collège et un pour le lycée. Le jeu est clef en main et s'adresse principalement aux enseignants. Il peut également être impulsé par d'autres publics, tels que : des référents Éducation au Développement Durable avec les éco-délégué.e.s, par des membres du personnel encadrant ou animateurs et animatrices sur les temps du périscolaire ou de l'extrascolaire. Les défis proposés sont réalisables en classe, en pleine nature ou à la maison, collectivement ou individuellement.

**#DéveloppementDurable #DéfisEnLigne #IndreEtLoire**



**100 000** familles  
bénéficiaires



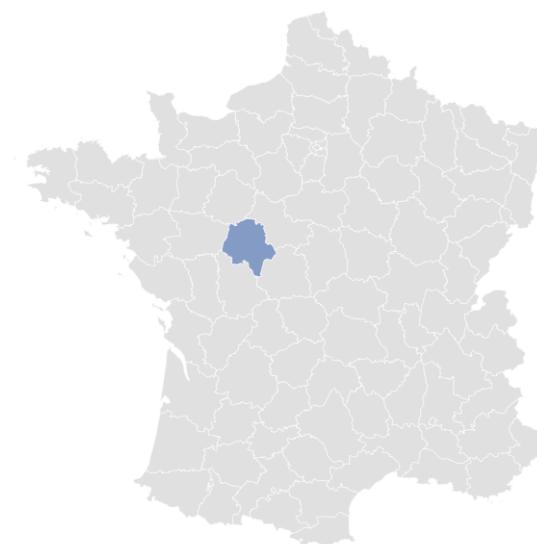
**200 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 3 à  
18 ans



Projet territorial



Association



Avec Bing

© GeoNames, Microsoft, TomTom

# MAIRIE DE VALENCIENNES – Dossier n°8368153

## Plan numérique

Si la Ville de Valenciennes a su maintenir un accès au numérique au sein de ses écoles publiques, cet enseignement et les récentes innovations numériques n'ont pu se démocratiser. Aujourd'hui, le numérique est venu bouleverser le rapport aux savoirs scolaires en offrant des ressources quasi illimitées pour chaque domaine d'apprentissage et en rendant les élèves plus actifs dans l'appropriation de connaissances nouvelles. Dans cette perspective éducative, le projet porté par la Ville consiste à équiper numériquement : 96 classes élémentaires et 57 classes maternelles

**#ÉquipementsNumériques #Accessibilité #Valenciennes**



**1 227** familles  
bénéficiaires

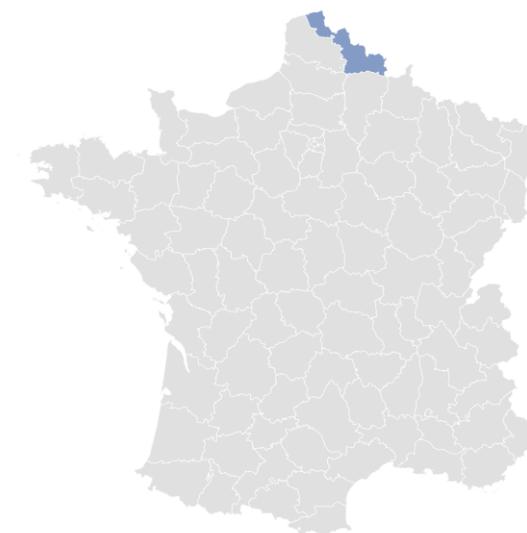


**3 307** jeunes  
bénéficiaires âgés de 3 à  
12 ans



Projet territorial

Commune



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom

# MAJENAT – Dossier n°8497691

## Lutter conjointement contre l'illectronisme et l'illettrisme

Dans un premier temps, le projet permettra une dotation aux écoliers et collégiens ainsi que de leurs familles, d'un accès aux bibliothèques numériques SONDO et SONDiDO de MOBIDYS. Ces bibliothèques proposent des livres numériques enrichis afin de rendre la lecture accessible aux élèves les plus fragiles (Dys, allophones, publics éloignés du livre,...) et favoriser leur réussite scolaire. En parallèle, la structure proposera un soutien à l'usage du numérique avec le déploiement d'ateliers d'acculturation au numérique à destination des familles, dispensés par l'association « Le Coup de Main Numérique ».

**#DYS #ParentalitéNumérique #LutteContre'llectronisme**



**400** familles  
bénéficiaires

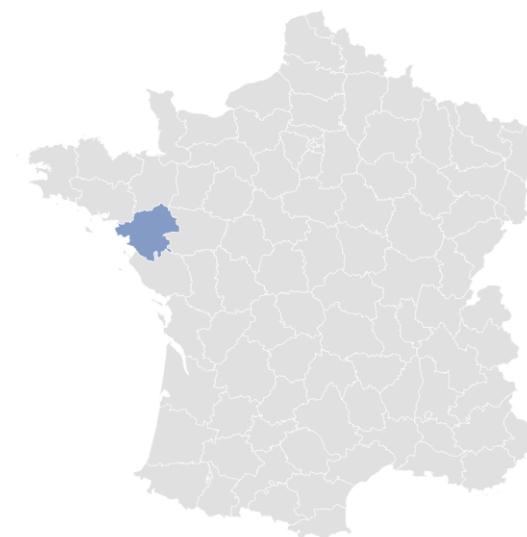


**16 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 7 à  
15 ans



Projet territorial

EdTech



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom

# MASTEUR – Dossier n°8423933

## Ambition Vitry Haut



Projet territorial

EdTech

Ambition Vitry Haut est un programme d'accompagnement innovant de jeunes adolescents résidents à Vitry-Sur-Seine, commune du département du Val-de-Marne. Il repose sur deux volets : un dispositif de coaching scolaire assuré par la Edtech Masteur qui s'appuie sur un réseau d'acteurs locaux de l'éducation ; et un dispositif d'accompagnement et de formation des acteurs de l'éducation au travail en réseau porté par la thématique « familles, adolescents et numérique ».

**#AccompagnementScolaire #Parentalité #VitrySurSeine**



Avec Bing

© GeoNames, Microsoft, TomTom



**100** familles  
bénéficiaires



**100** jeunes bénéficiaires  
âgés de 12 à 18 ans

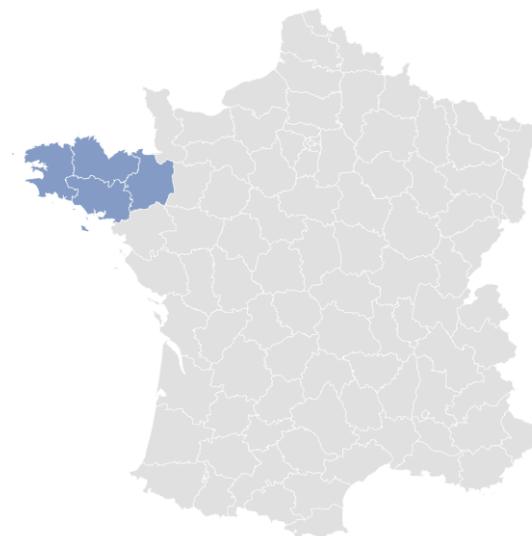
# MODCO – Dossier n°7931988

## ModCo - Sécuriser l'accès numérique pédagogique pour tous avec les smartphones aux collèves



ModCo est une solution digitale composée de deux briques : une application web pour les professeurs et une application mobile pour les élèves. L'objectif est de permettre au professeur depuis son espace ModCo d'identifier les contenus numériques pertinents pour sa séquence pédagogique et de les partager en classe le moment voulu avec ses élèves. L'intérêt pédagogique est important : la différenciation des contenus par élève et l'engagement actif des élèves dans leur apprentissage. Le tout piloté par le professeur dans ModCo.

**#Collège #AppNumérique #Bretagne**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**40 000** familles  
bénéficiaires



**74 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 12  
à 18 ans

# MY FUTURE – Dossier n°7791231

## Faire découvrir les métiers du numérique

Mise en place d'une WebTV de découverte des métiers qui permettra aux jeunes d'être sensibilisés au numérique par le numérique. Ces échanges à distance sont accessibles aux jeunes depuis chez eux, ainsi qu'aux enseignants par le biais d'un vidéoprojecteur en salle de classe ou via la salle informatique de leur établissement. Les participants peuvent poser toutes leurs questions aux professionnels grâce à un tchat. La WebTV est particulièrement intéressante pour les jeunes et les établissements de zones rurales ou quartiers prioritaires qui sont éloignés des zones économiques les plus denses. Des séquences pédagogiques clé-en-main sont proposées aux enseignants afin qu'ils puissent organiser des temps pédagogiques autour des lives.

**#Orientation #WebTV #ÉgalitéDesChances**



**1 000** familles  
bénéficiaires

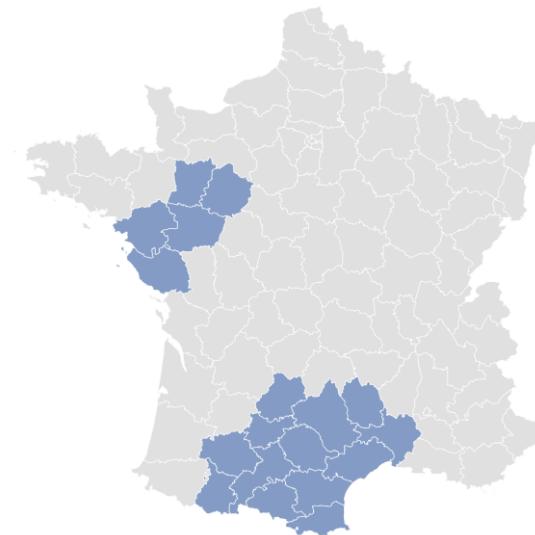


**9 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 12  
à 24 ans



Projet territorial

EdTech



Avec Bing

© GeoNames, Microsoft, TomTom

# OPEN DIGITAL EDUCATION – Dossier n°8488408

## Le projet « Bouton À l'aide »

Avec ce projet, depuis son compte ONE & NEO, un élève accède à une plateforme où il peut consulter des ressources, adaptées en fonction de son âge, lui permettant de comprendre les différentes formes de violences et les solutions qui existent pour y mettre un terme. Les enfants confrontés à une situation de violence pourront notamment y saisir l'intérêt de donner l'alerte. Cette plateforme comprend également un espace « j'ai besoin d'aide ». Après avoir répondu à quelques questions, l'enfant est guidé vers les solutions d'aide pertinentes en fonction de la nature des violences rencontrées. Au minimum, un raccourci est proposé vers le numéro 119 accessible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.

**#ENT #AideÀl'Enfance #HautsDeFrance**



**800 000** familles  
bénéficiaires

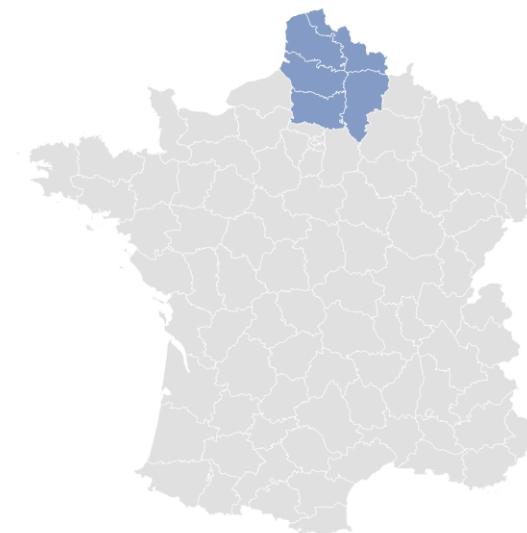


**980 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 5 à  
18 ans



Projet territorial

EdTech



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom

# ORANGE SOLIDARITÉ – Dossier n°8495253

## Les Expériences Numériques – Orange Digital Center

Le projet permet de sensibiliser au numérique des jeunes décrocheurs et de leur proposer un approfondissement à ceux qui souhaitent aller plus loin. Au-delà des compétences numériques, les interactions et les rencontres avec des professionnels permettront également à ces publics de développer leurs soft-skills (compétences comportementales, transversales ou relationnelles). Trois niveaux d'expérience seront proposés donnant accès à un 4ème niveau pour les plus motivés et/ou ceux ayant du potentiel pour aller plus loin dans le numérique. Ces Expériences Numériques-ODC sont conçues pour aider les jeunes à poursuivre un parcours dans le domaine du digital ou dans d'autres domaines avec un bagage solide au niveau technique et des soft-skills (compétences comportementales, applicables à tous les métiers).

**#Orientation #SoftSkills #ExpériencesNumérique**



**90** familles  
bénéficiaires



**1 600** jeunes  
bénéficiaires âgés de 12  
à 25 ans



Projet territorial



Association

Mayotte et la Réunion



# PROLOGIN – Dossier n°7955773

## Ateliers Prologin et stages Girls Can Code !

Girls Can Code! vise à promouvoir la place des femmes dans le numérique aux travers de stages à destination des jeunes filles. Ces stages prennent deux formes : des stages courts qui se déroulent sur deux jours généralement le week-end où les jeunes filles découvrent la programmation et des stages longs qui se déroulent sur une semaine généralement pendant les vacances scolaires. Le début de la semaine les filles se forment sur le langage de programmation Python. Il y a également une initiation au web et au réseau. Lors de chaque stage, une femme travaillant dans le numérique présente son parcours et explique son intégration dans un monde encore trop masculin.

**#Stages #CodeInformatique #Égalité**



**2 000** familles  
bénéficiaires



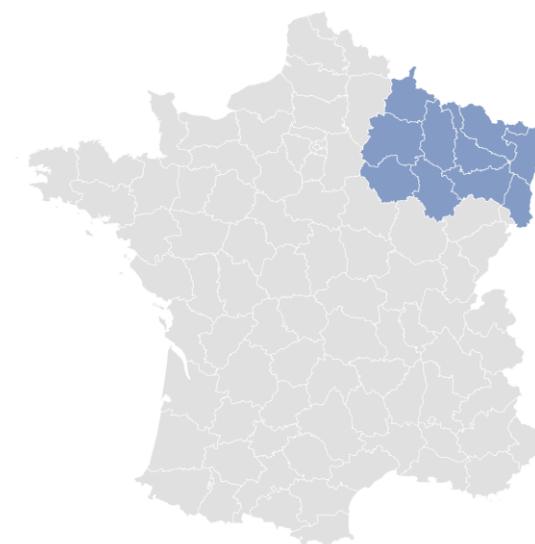
**2 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 7 à  
18 ans



Projet territorial



Association



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom

# SPORT DANS MA VILLE – Dossier n°8277953

## DigiBus

Le projet DigiBus est un concept d'ateliers numériques itinérants pour les 9-16 ans. Les ateliers ont lieu dans un espace aménagé à l'intérieur d'un bus qui se déplace au pied des terrains sportifs de Sport dans la Ville, au cœur des quartiers prioritaires de la « Politique de la Ville ». Il s'agit d'une première porte d'entrée dans le monde du numérique pour des jeunes qui sont éloignés de ces thématiques au quotidien. L'approche pédagogique est basée sur de l'apprentissage par la pratique en positionnant les jeunes, non plus comme des consommateurs du numérique mais comme des créateurs de contenus digitaux.

**#Itinérance #Sport&Numérique #IleDeFrance**



**250** familles  
bénéficiaires

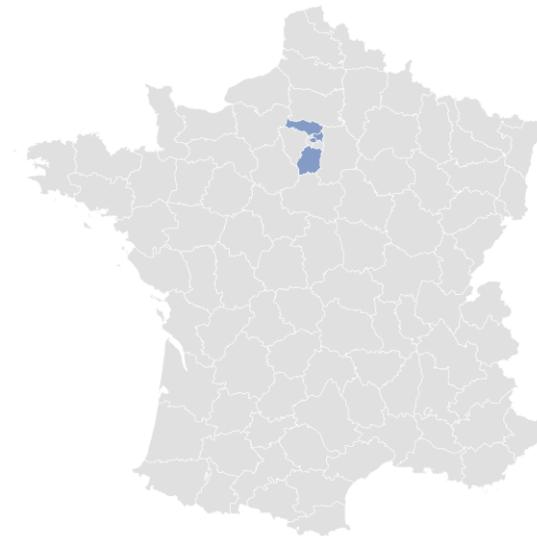


**280** jeunes bénéficiaires  
âgés de 7 à 18 ans



Projet territorial

Association



Avec Bing

© GeoNames, Microsoft, TomTom

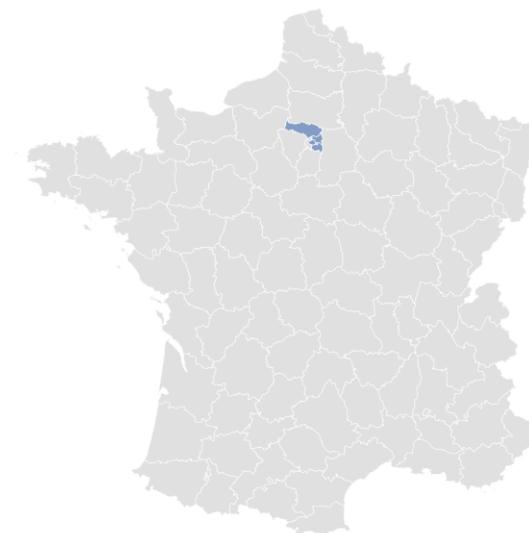
# UTIL STUDIO – Dossier n°8134056

Zamizen



Le programme « Voltaire et les Zamizen » est un outil ludo-éducatif centré sur les émotions, à destination des enseignants, animateurs ou éducateurs travaillant avec des enfants de 4 à 10 ans. L'objectif est de permettre aux adultes de conduire l'apprentissage des compétences psychosociales sans besoin de formation préalable et sans intervenant extérieur. Les activités peuvent être déployées sur les temps scolaires et péri-scolaires. Les enfants peuvent également renforcer leurs apprentissages avec une version adaptée à l'usage en famille.

**#CompétencesPsychosociales #PériScolaire #LudoÉducatif**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**1 000** familles  
bénéficiaires



**10 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 3 à  
12 ans

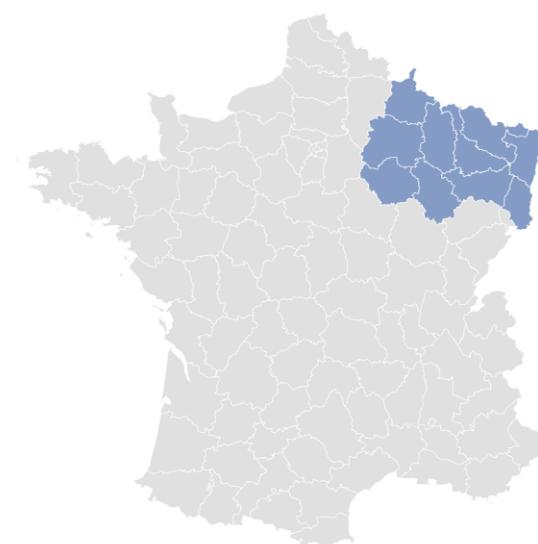
# WWEEDDOO – Dossier n°7369240

## Wweeddoo ou comment développer l'acquisition du numérique par le projet



Wweeddoo est une plateforme collaborative Edtech mise à disposition des établissements scolaires et supérieurs et des collectivités territoriales pour mobiliser les jeunes de 13 à 30 ans à lancer et à réaliser un projet en bénéficiant de l'opportunité offerte par le numérique. Aussi, wweeddoo met à disposition des jeunes des ressources pour la réalisation de leur projet, que cela soit professionnel ou personnel, individuel ou collectif, scolaire, culturel, sportif, etc. Via une fonctionnalité de matchmaking, wweeddoo permet la mise en relation des jeunes avec les acteurs publics et privés du territoire concernés par leur projet, qui peuvent les soutenir pour les faire réussir (conseil, encouragement, réseau professionnel, matériel, financement).

**#ProjetsNumériques #PédagogieActive #AttractivitéDesTerritoires**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**40 000** familles  
bénéficiaires



**40 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 15  
à 25 ans

03

## Liste des lauréats à l'échelle nationale

Des projets d'envergure, multirégionale à nationale



Projet national



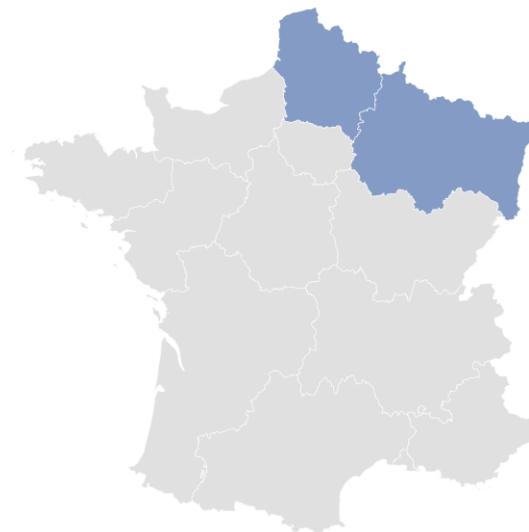
EdTech

# ARTLY PRODUCTION – Dossier n°8462902

## Les clés de la musique – Des parcours interactifs pour comprendre la musique à son rythme (et sans croche-pieds) !

Le projet, est porté par Artips en partenariat avec la Philharmonie des enfants. Il consiste, sur les temps scolaires et extrascolaires, à créer un dispositif pédagogique de découverte de la musique par le numérique. Dans une démarche d'innovation ouverte, le projet se déploiera en étroite collaboration avec les académies des régions Grand Est et Hauts-de-France. Dans les territoires partenaires, le lien avec la découverte sensorielle et physique de la musique pourra être renforcé grâce à l'implication des orchestres DEMOS présents sur le territoire ou à l'organisation de visites sur le site de la Philharmonie des enfants.

#Musique&Numérique #MédiationNumérique #PédagogiesActives



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**500 000** familles  
bénéficiaires



**1 000 000** jeunes  
bénéficiaires âgés de 3 à  
12 ans

# ASSISTANCE TECHNIQUE POLYNÉSISIENNE – Dossier n°7299899

Voilier Tafa'i



Le projet consiste à créer une plate-forme pédagogique itinérante grâce à l'utilisation d'un voilier qui permettra, de réaliser des sessions de formations in situ dans le cadre du développement au numérique dans les différentes îles et atolls de la Polynésie française. Les formations permettront de développer les compétences nécessaire à l'épanouissement des parents d'élèves dans ce nouvel univers qu'est l'informatique en général. Cette approche pédagogique in situ est novatrice et pionnière en la matière car actuellement sans équivalent sur le territoire Polynésien.

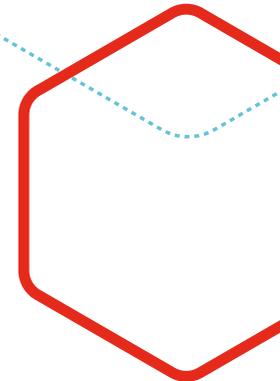
#Itinérance #SoutienAuxUsages #PolynésieFrançaise



**1950** familles  
bénéficiaires



**2 500** jeunes  
bénéficiaires âgés de 12  
à 24 ans



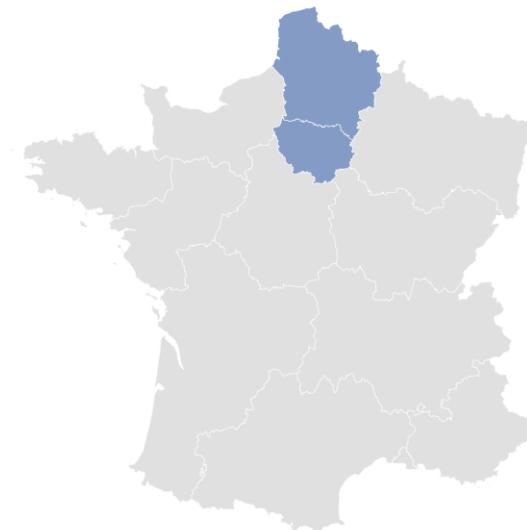
# ASSOCIATION HUB FRANCIL'IN– Dossier n°8484474

ParENTs ReConnectés



Ce projet vise à essayer en Île-de-France et dans les Hauts-de-France, un accompagnement qui réponde aux enjeux de réduction d'inégalités entre les parents dans l'usage des ENT et le suivi scolaire de leurs enfants . Le projet se déploiera donc en lien avec des éditeurs de solutions comme Docaposte (Pronote), Open Digital Éducation (ONE) et Itopeducation (OZE). Les collégiens seront aussi directement impliqués dans le projet, par des actions de co-éducation et de production de contenus éducatifs.

#HubsTerritoriaux #MédiationNumérique #ParentalitéNumérique



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**200** familles  
bénéficiaires



**50** jeunes bénéficiaires  
âgés de 12 à 15 ans

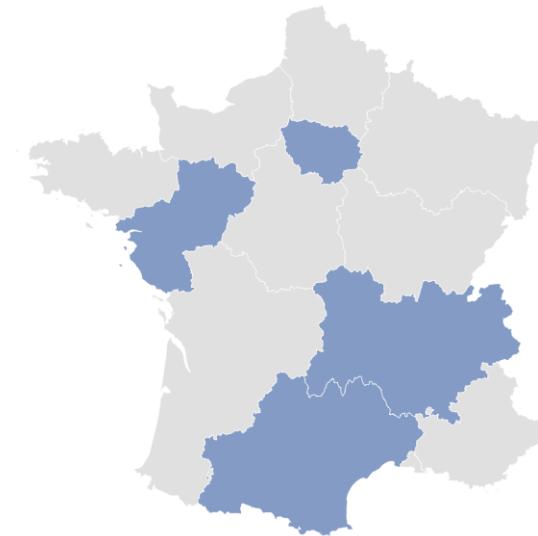
# BECOMTECH – Dossier n°8361163

## JUMP IN TECH et AMBASSADRICES BECOMTECH



JUMP IN TECH est un programme innovant, basé sur une pédagogie active en mode projet qui permet aux participantes d'être actrices de leur apprentissage et qui associe une formation de plus de 100 heures aux sciences de l'informatique, des rencontres avec des professionnel·le·s de l'industrie informatique ainsi que des visites en entreprises et dans des lieux de formation et d'innovation numérique. Les participantes rejoignent ensuite le programme AMBASSADRICES BECOMTECH qui développe et fait grandir une communauté d'Ambassadrices du numérique pour qu'elles deviennent actrices de la transformation digitale.

**#Égalité #Formation #TransformationDigitale**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**121** familles  
bénéficiaires



**1 828** jeunes  
bénéficiaires âgés de 12  
à 24 ans

# ENACTUS FRANCE – Dossier n°8395683

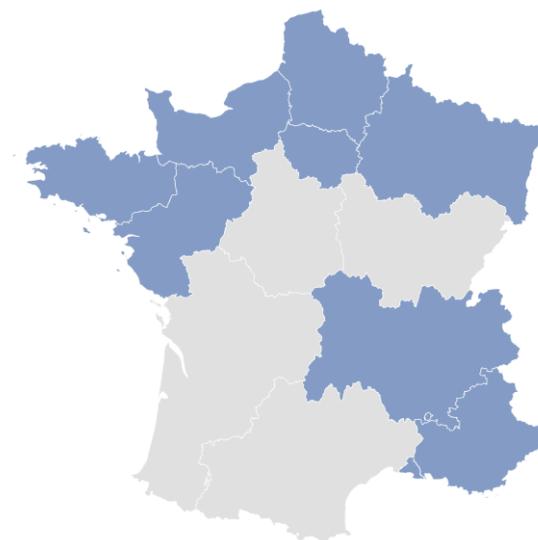
## Enactus Lycéens



Enactus Lycéens, c'est un accompagnement innovant qui permet à des lycéens de développer des savoir-être et savoir-faire pour devenir entrepreneurs de leur vie et citoyens engagés dans leur territoire, tout en découvrant l'économie sociale et solidaire.

Enactus Lycéens propose des parcours co-animés sur le temps scolaire avec des enseignants et des formateurs externes, au cours desquels les élèves sont amenés à faire émerger, en équipe un projet collaboratif répondant à une problématique sociale/environnementale qui les touche.

**#ÉgalitéDesChances #Entreprenariat #Citoyenneté**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**2 300** familles  
bénéficiaires



**2 300** jeunes  
bénéficiaires âgés de 15  
à 18 ans

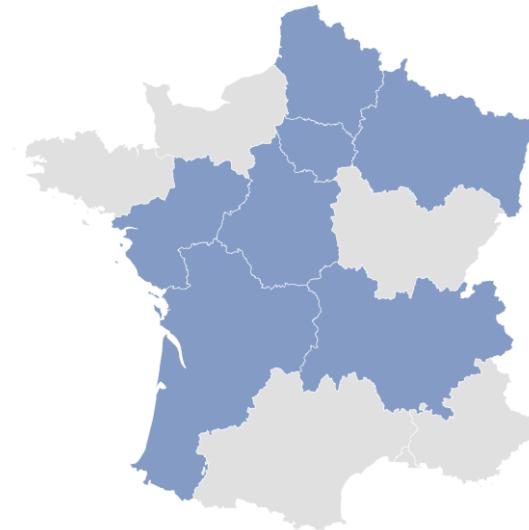
# LECTURE JEUNESSE – Dossier n°7751303

Numook, le numérique pour développer l'esprit critique des adolescents



Numérique, interdisciplinaire, numook est un dispositif innovant pour développer la lecture, l'écriture, et la confiance en eux des adolescents. Il les engage dans la création collective d'un livre numérique alliant texte, son et images, sur une année scolaire. Le dispositif a lieu en classe : il s'adapte aux différentes filières des adolescents (6e à la Terminale) et permet d'aborder des parties du programme scolaire par le prisme de la création d'un ebook.

**#Livre&Numérique #CréationCollective #PédagogiesActives**



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom



**6 500** familles  
bénéficiaires



**6 500** jeunes  
bénéficiaires âgés de 7 à  
18 ans

# UNIS CITÉ – Dossier n°8393694

## Jeunes Citoyens du Numérique



Le projet consiste à mobiliser des jeunes volontaires en mission de service civique de 16 à 25 ans dans la diversité. Ces jeunes sont les premiers bénéficiaires du programme. Ils sont formés aux enjeux du numérique par des partenaires experts. Ils sont également encadrés pendant toute la durée de leur service civique par leur coordinateur d'équipe, ces derniers étant formés à la thématique numérique. Le dispositif est basé sur une approche positive de pair-à-pair : des jeunes en mission de service civique s'engagent comme relais d'information, d'orientation et de prévention en matière d'éducation au numérique auprès de publics enfants et jeunes.

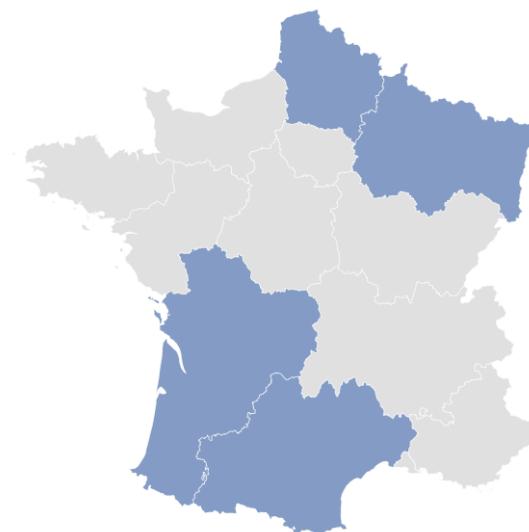
#Engagement #Orientation #PairÀPair



**16 600** familles  
bénéficiaires



**16 600** jeunes  
bénéficiaires âgés de 7 à  
24 ans



Avec Bing  
© GeoNames, Microsoft, TomTom

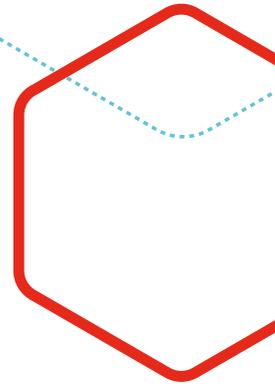
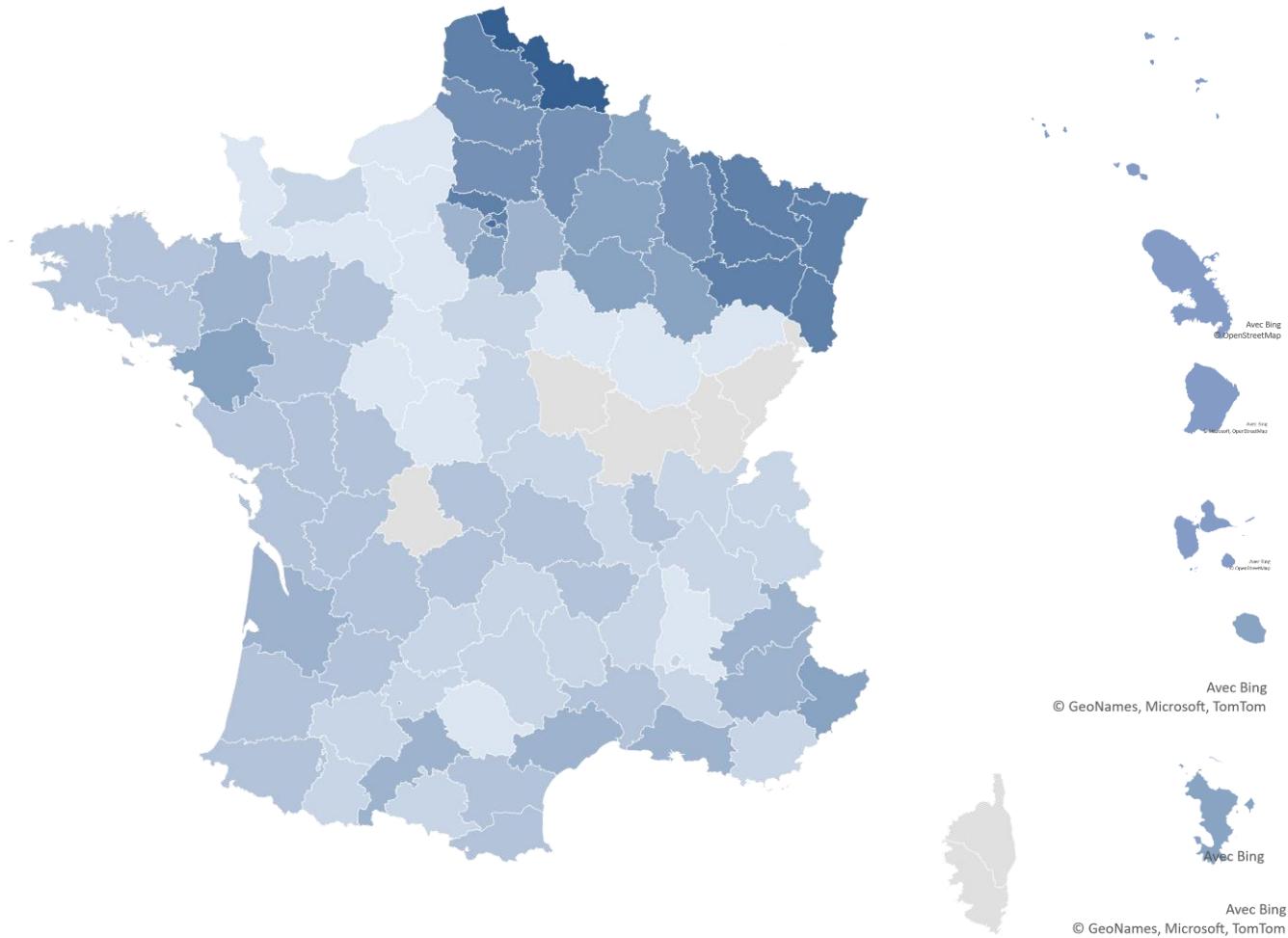
04

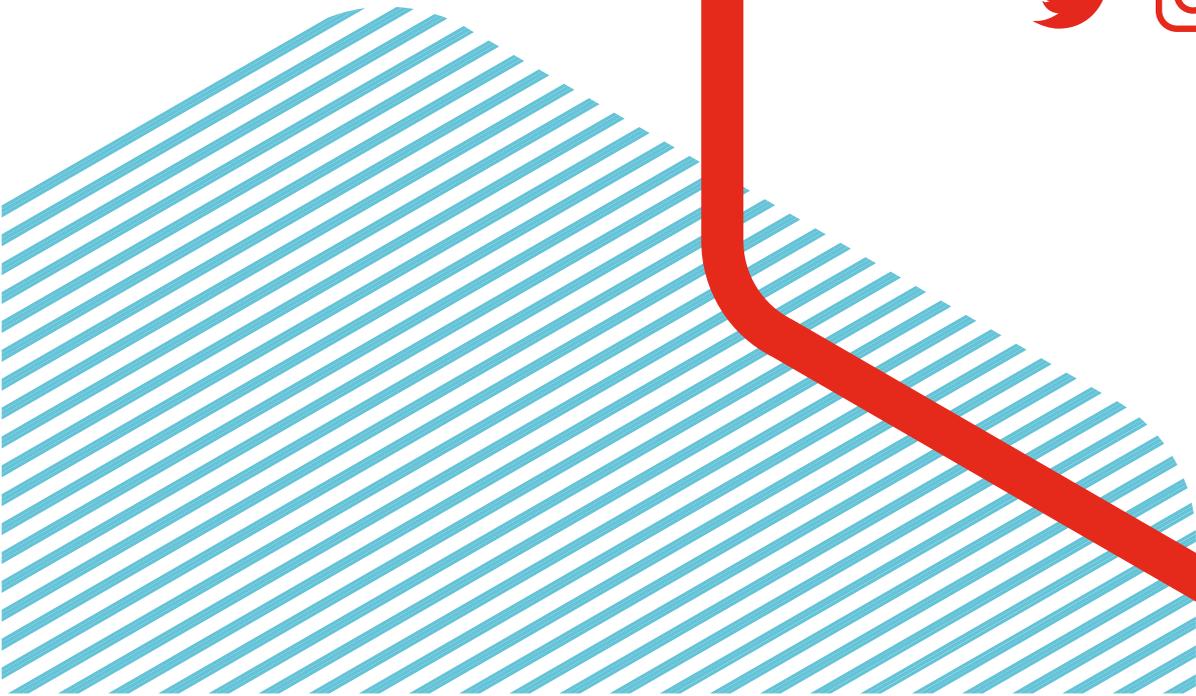
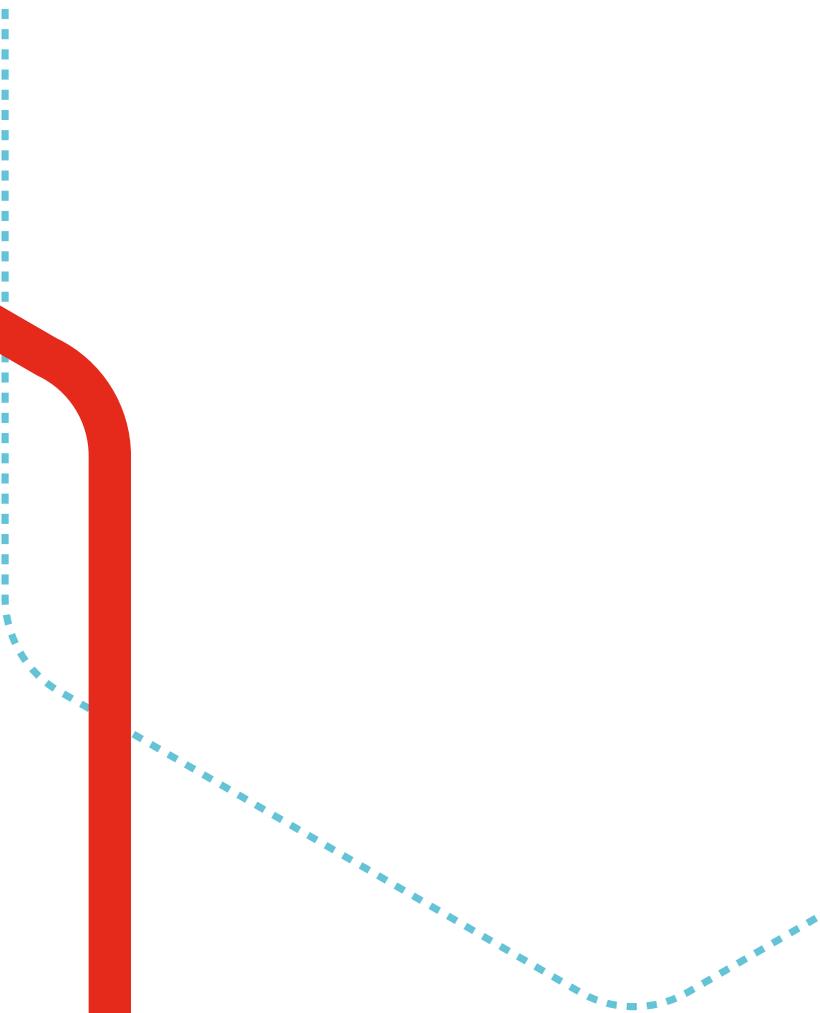
## **Cartographie des projets lauréats**

Cartographie des projets lauréats en seconde  
vague de l'appel à projets

# Cartographie des projets

Couverture territoriale des lauréats de la seconde vague de l'appel à projets





**banquedesterritoires.fr**



| @BanqueDesTerr