

Découvrez les

78

lauréats



JUIN 2024

Catalogue 2024 des projets du dispositif *Numérique Inclusif,* *Numérique Éducatif*

Édito



Aujourd'hui, le diagnostic est clairement établi : la fracture numérique croissante vient renforcer des inégalités d'accès à l'éducation déjà existantes auparavant. Désormais, il faut avant tout cultiver les multiples réponses qui fleurissent partout sur le territoire.

En 2021, nous avons lancé ce dispositif en étant animés par plusieurs convictions. La première : **les solutions pour lutter contre l'exclusion sociale et numérique existent déjà et sont issues des territoires.** La France se démarque par l'hétérogénéité de son pays, et donc la pluralité des enjeux. Calquer une solution dans un territoire est contreproductif. **Le succès de l'essaimage d'une action réside dans sa capacité à être agile, à s'adapter aux enjeux et au territoire sur lequel elle va agir, et non l'inverse.** Cette distinction, les acteurs territoriaux l'ont depuis longtemps comprise : avec cet appel à projets, il nous fallait donc les aider à passer à l'échelle tout en conservant la singularité et la souplesse de leur projet.

Une autre conviction, qui s'est concrétisée dès la phase de sélection, c'est que les **acteurs de l'écosystème œuvrent ensemble.** On observe une tendance de fond depuis quelques années où la « forêt de bonsaïs » qui se matérialisait par une multitude de solutions éparses, se transforme aujourd'hui en écosystème solide. Les acteurs ont l'envie de mutualiser et de créer des synergies, d'avoir une meilleure visibilité sur l'existant pour **ne pas réinventer mais plutôt agir en complémentarité.** L'appel à projets avait aussi pour but de faire se rencontrer les acteurs, et de les faire discuter entre eux – que ce soit pour porter ensemble des projets, ou bien de partager leurs bonnes pratiques. C'est un succès : l'écosystème partenarial des projets « Numérique Inclusif, Numérique Educatif » est particulièrement riche, alliant acteurs publics et institutionnels et acteurs privés, de l'économie sociale et solidaire. Ainsi, chaque structure lauréate a réussi à structurer une douzaine de partenariats en moyenne autour de leurs projets.

Enfin, nous sommes convaincus **que sans travailler aux enjeux de l'inclusion, il n'est pas possible de construire des solutions éducatives efficaces et pérennes.** Le contexte socio-économique complexe, qui menace les institutions mais aussi et surtout les plus fragiles, doit nous appeler à plus de responsabilité et de solidarité. Pour ne pas construire une société à deux vitesses, il est essentiel de garantir une éducation en faveur de l'égalité des chances, de l'émancipation et de la capacité à agir. On le sait, lorsqu'il est utilisé intelligemment, le numérique peut être un outil au service du développement des savoirs, mais aussi, un outil favorisant l'inclusion des plus en difficultés. **L'inclusion numérique doit être au cœur de nos ambitions et guider nos actions éducatives.**



François Blouvac
Responsable Éducation, inclusion numérique et services au public

Méthodologie



Ce document s'adresse aux décideurs institutionnels, notamment aux représentants et élus des collectivités territoriales, afin de les aider à identifier dans leur territoire les projets sur lesquels ils peuvent s'appuyer pour conduire des actions d'inclusion et d'éducation numérique.

Les différents lauréats de l'appel à projets sont répertoriés en fonction de leur périmètre géographique d'intervention.

Ils sont référencés au niveau inter-régional si ils interviennent dans différentes régions, et au niveau territorial lorsqu'ils interviennent à l'échelle d'une seule région.



Sommaire



Photo Credit: Le Bal



Édito

3

Mot d'introduction de François Blouvac

Chiffres clés

10

Chiffres clés et écosystème

Lauréats

14

Inter-régionaux

14

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

16

Ateliers numériques itinérants en milieu rural

17

Ben le koala

18

CAMPLUS

19

Cantoo Scribe

20

Citizen Code

21

Citoyenneté et numérique : Former à l'image et par l'image

22

COCO, votre coach éducatif numérique

23

Coding, goûtez!

24

Enactus Lycéens

25

Faciliter l'insertion socio-professionnelle des jeunes grâce au numérique

26

Faire découvrir les métiers du numérique

27

Girls Can Code!

28

Jeunes Citoyens du Numérique

29

<u>Jump in Tech & Ambassadrices Becomtech</u>	30
<u>Le Numérique en Famille</u>	31
<u>Les clés de la musique</u>	32
<u>Les Intrépides de la Tech</u>	33
<u>« Ma Petite Planète » version scolaire</u>	34
<u>Numook, développer l'esprit critique des adolescents</u>	35
<u>Parcours en ligne d'initiation à la langue des signes française</u>	36
<u>Parentalité inclusive et numérique : parcours Mekiko</u>	37
<u>ParENTs ReConnectés</u>	38
<u>Practice Numérique</u>	39
<u>Pro'Pulsion Numérique</u>	40
<u>Rendre accessibles et attractives la lecture et l'écriture</u>	41
<u>Réussir l'école inclusive</u>	42
<u>Réussite Connectée</u>	43
<u>Spicee Educ</u>	44
<u>Startup For Kids & Teens</u>	45
<u>ViensVoirMonTaf en Auvergne-Rhône-Alpes</u>	46
<u>ZAMIZEN</u>	47
<u>Territoriaux</u>	48
<u>Auvergnes-Rhône-Alpes</u>	51
<u>Lutte contre la précarité numérique</u>	52
<u>Numérique au service de l'inclusion sociale</u>	53
<u>Projets d'éducation et d'inclusion numérique dans les collèges</u>	54
<u>Bourgogne-Franche-Comté</u>	55
<u>La Camio'NET itinérante</u>	56
<u>Le numérique pour tous avec les tablettes Amikeo</u>	57

Territoriaux

<u>Bretagne</u>	58
<u>Initiation au numérique sans écran</u>	59
<u>ModCo</u>	60
<u>Centre-Val de Loire</u>	61
<u>Dispositif O.S.E</u>	62
<u>HomeClasse : tutorat solidaire à distance</u>	63
<u>Corse</u>	64
<u>Code4Corsica</u>	65
<u>Grand Est</u>	66
<u>Cardemy Fluent</u>	67
<u>Inclu'Plus</u>	68
<u>MonRoE</u>	69
<u>Hauts-de-France</u>	70
<u>Ateliers éducatifs numériques</u>	71
<u>Plan numérique</u>	72
<u>Violences, Parlons-En</u>	73
<u>Île-de-France</u>	74
<u>Ambition Numérique</u>	75
<u>Ambition Vitry Haut</u>	76
<u>Ateliers d'anglais VR Mirabo</u>	77
<u>C.I.A.R.A</u>	78
<u>Connect'IT</u>	79
<u>Education au numérique pour les Val-demarnais</u>	80
<u>Hub de l'innovation éducative numérique du 18^{ème}</u>	81
<u>sKOLa</u>	82
<u>ULIS BOT en V.O</u>	83

Territoriaux

<u>Normandie</u>	84
<u>Accompagnement aux numériques</u>	85
<u>Projet national inclusion numérique et numérique éducatif</u>	86
<u>Nouvelle-Aquitaine</u>	87
<u>Apprendre oui, mais autrement !</u>	88
<u>Cap Lab</u>	89
<u>Robotique & éducation populaire, donner du sens au code</u>	90
<u>Outre-Mer</u>	91
<u>Expériences Numériques – Orange Digital Center</u>	92
<u>Inclusion et insertion des jeunes au travers du numérique</u>	93
<u>Mathémalins, Mathémalignes</u>	94
<u>Projet éducatif par la Création 3D</u>	95
<u>Réduire l'impact du cyberharcèlement sur les jeunes</u>	96
<u>Trouver sa voie et créer du lien par le numérique</u>	97
<u>Voilier Pélagos</u>	98
<u>Webcup Campus Mayotte</u>	99
<u>Pays de la Loire</u>	100
<u>E-tinérance</u>	101
<u>Les Newton Rooms</u>	102
<u>Lutter contre l'illectronisme et l'illettrisme</u>	103
<u>Provence-Alpes-Côte d'Azur</u>	104
<u>Média citoyen : un outil d'expression numérique</u>	105
<u>Web télé du Grand Canet</u>	106

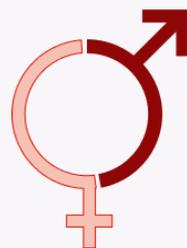
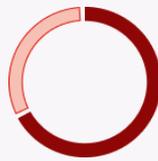
Chiffres clés

Ces indicateurs ont été arrêtés en juin 2024

Jeunes



de 3 à 5 ans	13 %
de 6 à 12 ans	20 %
de 12 à 17 ans	63 %
de 18 à 25 ans	4 %



Résidents QPV	68 %
Résidents en zone rurale	32 %
Jeunes garçons	48 %
Jeunes filles	52 %

La majeure partie des jeunes accompagnés sont âgés de 12 à 17 ans (63%). La surreprésentation de cette tranche d'âge s'explique par les prérequis souhaités par la Banque des Territoires dans le cadre de cet appel à projets. Les jeunes résidents en QPV représentent la majorité des jeunes accompagnés.

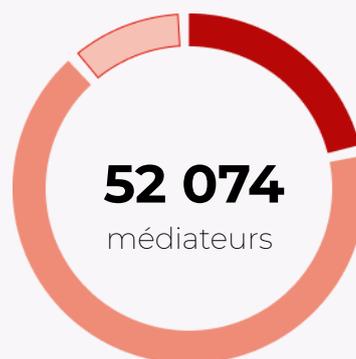
Familles



Familles bénéficiaires résidents en QPV	63 %
Familles bénéficiaires résidents en zone rurale	37 %

11% des familles du total des jeunes accompagnés sont également touchées par les projets. 37% des familles accompagnées résident en ZRR et 63% en QPV. La couverture importante des territoires fragilisés était un objectif visé par l'AAP.

Médiateurs



Enseignants du premier degrés touchés	20 %
Enseignants du second degrés touchés	70 %
Educateurs / animateurs / autres...	10 %

La majeure partie des médiateurs éducatifs sont des enseignants du second degré (70%).

Impact dans le territoire

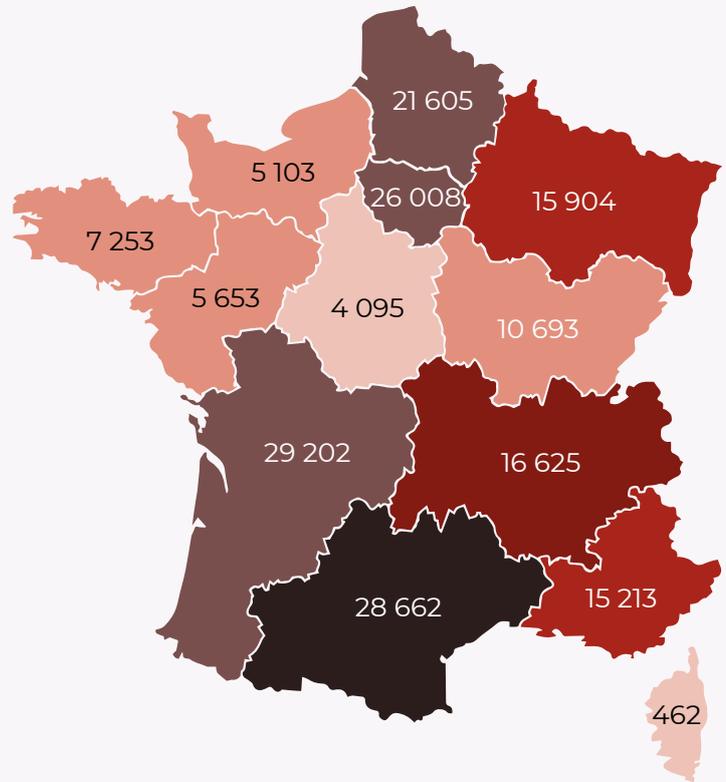
Répartition des bénéficiaires directs à l'échelle des régions et des départements

Répartition à l'échelle des régions

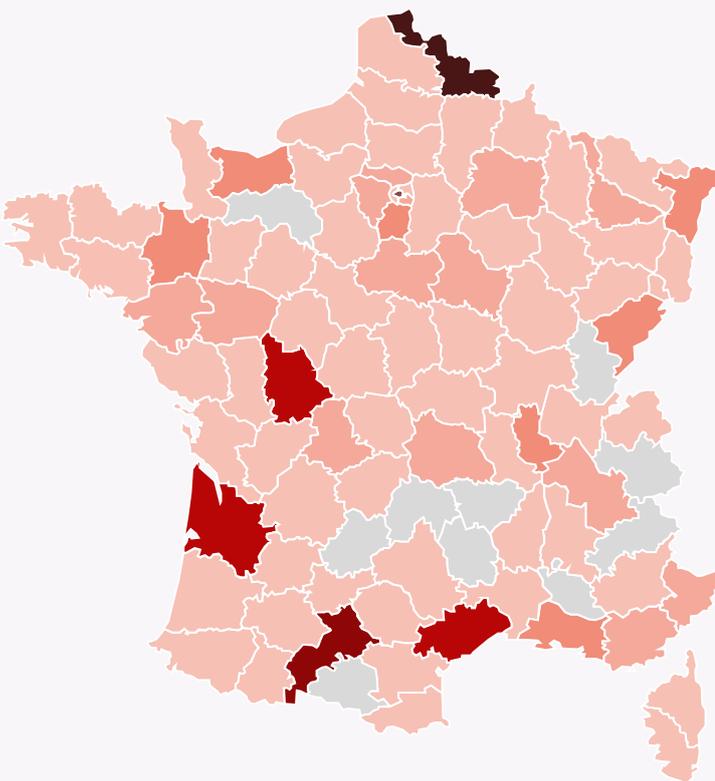
TOP 3 DES RÉGIONS COUVERTES

- 1** Nouvelle Aquitaine
29 202 participants
- 2** Occitanie
28 662 participants
- 3** Île de France
26 008 participants

Les projets lauréats couvrent la totalité du territoire. L'ensemble des régions sont couvertes et dans le détail, 90% des départements français.



Répartition à l'échelle des départements



Guyane Mayotte La Martinique Réunion



Nombre de participants
0 18 405

TOP 3 DES DÉPARTEMENTS COUVERTS

- 1** Nord
20 733 participants
- 2** Haute Garonne
14 911 participants
- 3** Gironde
11 520 participants

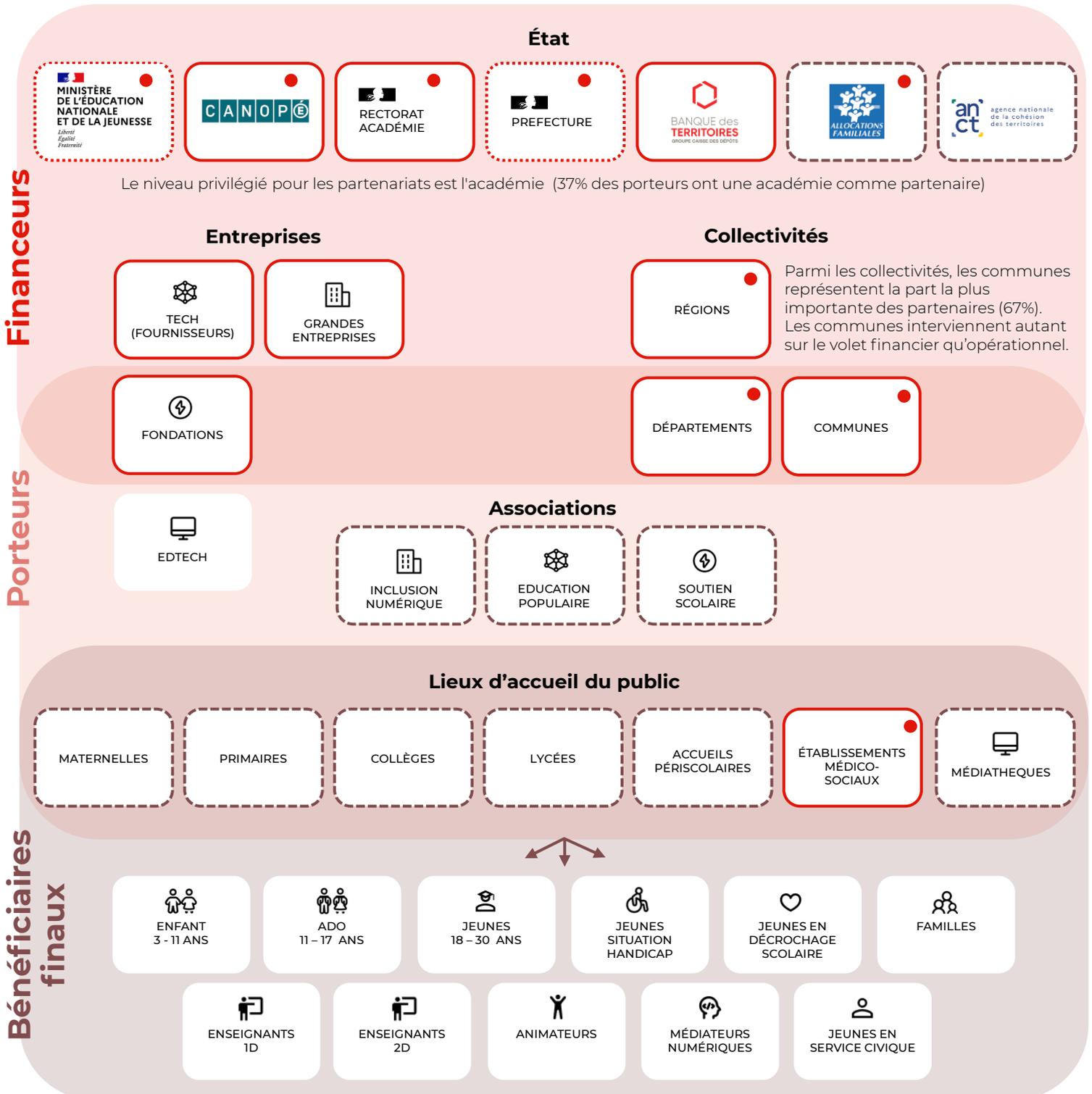
Panorama de l'écosystème

Cette cartographie offre un aperçu des bénéficiaires de l'appel à projets "Numérique Inclusif, Numérique Éducatif" (enfants, adolescents, jeunes adultes) ainsi que des acteurs publics et privés mobilisés,

L'écosystème partenarial des lauréats est particulièrement riche (acteurs publics allant

des collectivités aux opérateurs de l'Etat, mais aussi, intervenants du secteur privé comme les entreprises ou associations).

Tous les acteurs sont interdépendants : chaque projet est soutenu par différents types de partenaires, et chaque acteur peut intervenir à différents niveaux (financier, opérationnel, etc.).



..... Partenaires ——— Partenaires financiers - - - - Organisations impactées ● Bénéficiaires secondaires

SOMMAIRE - Indexation territoriale

Laur-
éats

Inter-régionaux

- 1,2,3...Codez ! À l'école et en famille ! - Fondation La main à la pâte
- Ateliers numériques itinérants en milieu rural - Association Familles Rurales Fédération Nationale
- Ben le Koala – Signe de Sens
- CAMPLUS - Camplus
- Cantoo Scribe - Cantoo
- Citizen Code - Tralalere
- Citoyenneté et numérique : Former à l'image et par l'image
- COCO, votre coach éducatif numérique - Dynseo
- Association LE BAL
- Coding, goutez! - Fondation Blaise Pascal
- Enactus Lycéens - Enactus France
- Faciliter l'insertion socio-professionnelle des jeunes grâce au numérique - Association Emmaüs Connect
- Faire découvrir les métiers du numérique – Myfuture
- Girls Can Code! - Association Prologin
- Jeunes Citoyens du Numérique - Association Unis-Cité
- Jump in Tech & Ambassadrices Becomtech - BECOMTECH

Laur-
éats

Inter-régionaux

- Le Numérique en Famille - Association Môm'Artre
- Les clés de la musique - Artips
- Les Intrépides de la Tech - Simplon
- « Ma Petite Planète » version scolaire - Ma Petite Planète
- Numook, développer l'esprit critique des adolescents - Association Lecture Jeunesse
- Parcours en ligne d'initiation à la langue des signes française - Fondation Voltaire
- Parentalité inclusive et numérique : parcours Mekiko - Association La Bicyclette des Parents
- ParENTS Reconnectés - Association Hub Francil'IN
- Practice Numérique - Association Groupe SOS Solidarités
- Pro'Pulsion Numérique - Association Bibliothèques sans frontières
- Rendre accessibles et attractives la lecture et l'écriture - Short édition
- Réussir l'école inclusive - Association Ecolhuma
- Réussite Connectée - Institut Break Poverty
- Spicee Éduc - Spicee Éduc
- Startup For Kids & Teens - Startup For Kids
- ViensVoirMonTaf en Auvergne-Rhône-Alpes - Viens Voir Mon Taf
- ZAMIZEN - Zamizen

Laur-
éats

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

Créé en 2022 Porté par la Fondation La main à la pâte

SCIENCES INFORMATIQUES

FORMATION / EDUCATION

Le projet « 1, 2, 3... codez ! » vise à initier élèves et enseignants aux sciences informatiques, de la maternelle au collège.

Il propose des ressources pédagogiques clés en main, qui mettent en avant une approche pluridisciplinaire et une pédagogie active comme la démarche d'investigation ou la démarche de projet, avec des activités branchées (ordinateur, tablette ou robot) et débranchées permettant d'aborder des concepts de la science informatique et d'introduire les bases de la programmation.

Le 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 autour de défis robotiques. Ces défis s'opèrent notamment à travers la mise en place d'un dispositif d'accompagnement et la création d'un tutoriel d'autoformation à destination du corps enseignant, avec le soutien de professionnels du monde numérique. Au terme des défis robotiques plusieurs parents ont exprimé le désir de se procurer des robots Thymios et de poursuivre les activités, notamment pour leurs filles. Les enseignants engagés parviennent à mener les séances de robotique de manière autonome et à relever pleinement le défi, même après une formation basique, et plus de la moitié exprime leur volonté de renouveler le projet

Partenaires

Fondation Sopra Steria-Institut de France ; INRIA ; La maison des sciences-Centre pilote Lamap de Châtenay-Malabry; L'école des sciences-Centre pilote Lamap de Châteauneuf-les-Bains; L'école des sciences-Centre pilote Lamap de Montreuil; Centres Pilotes Lamap de Paris Goutte d'Or, de Metz-Montigny, de Nantes et de Nice.

PUBLIC CIBLE

 8 à 11 ans

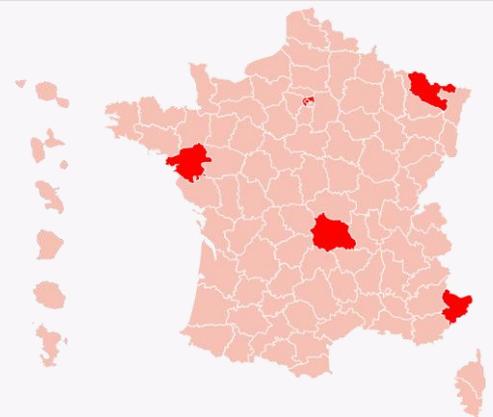
CHIFFRES CLÉS

437 Jeunes touchés

195 Familles bénéficiaires

28 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Alpes-Maritimes (06)**
- **Loire-Atlantique (44)**
- **Moselle (57)**
- **Puy-de-Dôme (63)**
- **Paris (75)**
- **Hauts-de-Seine (92)**
- **Seine-Saint-Denis (93)**

CONTACTS

43 Rue de Rennes 75006 Paris
<https://fondation-lamap.org>

Pauline BACLE (Cheffe de projet)
pauline.bacle@fondation-lamap.org
Loukia TSAKANIK (Directrice des opérations)
loukia.tsakanika@fondation-lamap.org



Ateliers numériques itinérants en milieu rural

Créé en 2019 Porté par l'association Familles Rurales

ACCÈS AUX DROITS/INCLUSION

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Depuis 2019, la structure a ouvert 200 Points de Médiation Numérique (PMN) sur le territoire avec l'appui de plus de 350 aidants numériques.

Avec le soutien de la Banque des Territoires en 2022, 63 nouveaux PMN ont été créés dans des structures en lien direct avec les enfants, les jeunes et les parents à travers les accueils de loisirs du mouvement Familles Rurales.

L'action portée dans le cadre de « Numérique Inclusif, Numérique Éducatif » a permis la structuration du réseau à travers la mise en place de 8 Pôles Numérique Territoriaux. A travers ces 8 pôles, l'association Familles Rurales a facilité l'échange de pratique, l'accompagnement de proximité, le réseautage et la formation continue. 42 % des Points de Médiation Numérique du réseau ont désormais des actions en direction des jeunes contre 15 % avant le financement « Numérique Inclusif, Numérique Éducatif ».

Par ailleurs, le projet dispose également d'une forte dimension « aller-vers » pour toucher les plus fragiles : 1 Point de Médiation Numérique Familles Rurales sur 2 propose des actions en itinérance (aide numérique à domicile, véhicule itinérant, intervention dans les communes à proximité)

Partenaires

Ministère de l'Education Nationale ; ANCT ; Fondation Afnic; Tralalere.

PUBLIC CIBLE

 6 à 18 ans

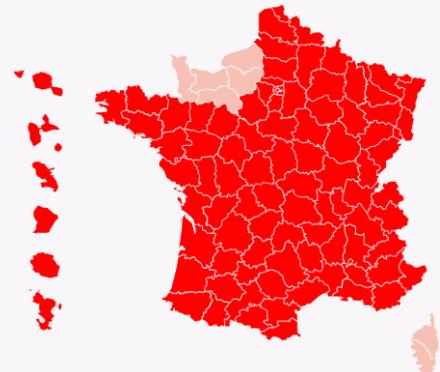
CHIFFRES CLÉS

9 874 Jeunes touchés

7 483 Familles bénéficiaires

414 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- Auvergne-Rhône-Alpes,
- Bourgogne-Franche-Comté
- Bretagne
- Centre-Val de Loire
- Grand Est
- Hauts-de-France
- Ile-de-France
- Nouvelle-Aquitaine
- Occitanie
- Outre-mer
- Pays de la Loire
- Provence-Alpes-Côte d'Azur

CONTACTS

7 Cité d'Antin, 75009 Paris
<https://www.webdesfamilles.fr>

Thomas BUREAU (responsable du développement)
secretariat.fdnat@famillesrurales.org



Ben le koala

Créé en 2013 Porté par l'association Signes de Sens

HANDICAP

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Ben le Koala est un personnage animé qui apprend des gestes par mimétisme aux enfants avec ou sans handicap dès 3 ans. Le projet explore les usages de Ben en maternelle dans une logique inclusive. Pour cela, des outils pédagogiques accessibles à tous et des guides d'usage de Ben en maternelle pour les professionnels et à la maison pour les parents sont développés.

Ben rend possible le développement de l'autonomie des enfants au travers de vidéos pédagogiques à mimer, complétées par des dossiers pédagogiques d'accompagnement permettant aux enseignants et aux parents d'intégrer le dispositif à leurs pratiques. Les retours des professionnels, les témoignages, démontrent que Ben est un médiateur important notamment sur les temps d'inclusion avec les outils sur la motricité, sur le yoga et lors des temps de jeu en binôme (enfant milieu ordinaire, enfant UEMA) avec le jeu de cartes Ben.

L'action portée dans le cadre de « Numérique Inclusif, Numérique Éducatif » a permis de passer d'un outil sympa à un programme qui fédère les acteurs sur un territoire tout en faisant le lien famille-école autour de l'environnement de l'enfant. Concevoir un outil pour les enfants avec autisme permet de s'adresser à tous, tout en créant du lien au sein de la fratrie, de l'école. L'intérêt est pour l'ensemble des enfants : c'est l'accessibilité universelle.

Partenaires

Associations GAPAS, Fédération Générale des PEP, Réseau Aloïs, Centre Ressources Autisme Nord-Pas-de-Calais) et entreprises (Stepwise / Capgemini).



PUBLIC CIBLE

 **3 à 6 ans**

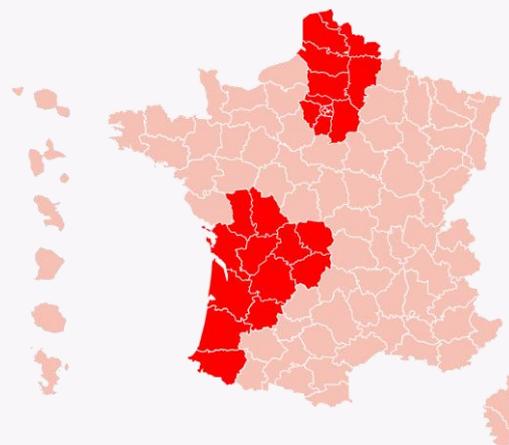
CHIFFRES CLÉS

217 Jeunes touchés

402 Familles bénéficiaires

437 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Hauts-de-France**
- **Île-de-France**
- **Nouvelle-Aquitaine**

CONTACTS

30 boulevard Baptiste Lebas, 59000 Lille
<https://www.signesdesens.org>

Sandrine PONT (chargée de projet)

s.pont@signesdesens.org

Simon HOURIEZ (Fondateur)

s.houriez@signesdesens.org



Créé en 2021 Porté par l'association Camplus

ORIENTATION

INSERTION

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.

Les jeunes ont la possibilité d'intégrer un parcours complet et entièrement gratuit ! La seule contrepartie demandée : qu'ils s'engagent par la suite à leur tour pour accompagner d'autres jeunes.

Ils ont pris confiance en eux, en l'avenir, dans leur choix d'orientation, ont développé des compétences de prise de parole et sur les outils informatiques. Au-delà de ces impacts sur la confiance et la prise de parole en public, on note un effet de levier important sur l'engagement des jeunes dans le milieu associatif : implication dans des activités extrascolaires, montage ou adhésion à des associations. Le projet va continuer à œuvrer au-delà du dispositif « Numérique Inclusif, Numérique Éducatif ».

Le recrutement des élèves poursuit les critères fixés initialement. 50% des lycéens s'engagent sur la base du volontariat et 50% sont orientés par les professeurs.

Partenaires

Ministère de l'Éducation nationale; Les Cités Éducatives ; Ouishare Foundation; Fondation Deloitte; Fondation Société Générale; Fondation Groupe RATP; Fonds Eurazeo; Fondation PWC; Fondation Swiss Life.



PUBLIC CIBLE

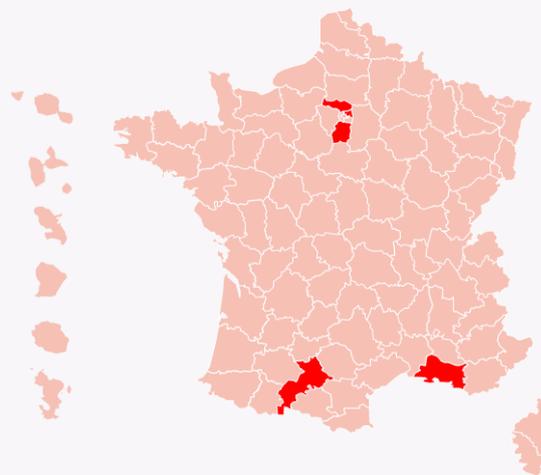
 **12 à 18 ans**

CHIFFRES CLÉS

1 400 Jeunes touchés

108 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Bouches-du-Rhône (13)**
- **Haute Garonne (31)**
- **Essonne (91)**
- **Seine-Saint-Denis (93)**
- **Val-D'oise (95)**

CONTACTS

3 rue Jean Prouvé, 95200 Sarcelles
<https://assocamplus.fr>

Dylan MAVOUNGOU (Fondateur)
dylan@assocamplus.fr



Cantoo Scribe

cantoo

Créé en 2019 Porté par l'entreprise Cantoo

CULTURE ET NUMÉRIQUE

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Projet de développement d'un logiciel pour l'inclusion scolaire qui permet de gérer facilement la prise de notes, la réalisation des exercices et l'organisation à l'école comme à la maison. Avec Cantoo Scribe, les élèves retrouvent toute leur autonomie à l'école, quels que soient leurs besoins éducatifs particuliers.

Un processus a été mis en place pour optimiser l'utilisation de la solution en classe et répondre aux besoins spécifiques des élèves. Chaque utilisateur bénéficie d'une assistance via chat, email ou téléphone, ainsi que d'accès à des manuels et tutoriels en ligne. Chaque établissement reçoit une formation pour les professionnels, incluse dans la licence, ainsi qu'une formation en option pour les élèves. De plus, un suivi régulier est assuré, avec des sessions hebdomadaires le premier mois, puis mensuelles et trimestrielles.

Les résultats de l'évaluation d'impact réalisée en juillet 2023 sur l'accès aux apprentissages indiquent que :

- 82% des élèves estiment que Cantoo Scribe facilite leur apprentissage, dont 73% ayant rencontré de grandes difficultés en lecture et écriture;
- 73% des élèves affirment que Cantoo Scribe facilite la compréhension des consignes des devoirs.

Partenaires

Croix Rouge Française; APF France Handicap; Fédération Française des parents d'élèves Dys; Bookin (Association); Dispositif EDLAB; Région Nouvelle Aquitaine; Métropole Européenne de Lille; Communauté de l'Agglomération Belfortaine (Collectivité territoriale); DNE EDU-UP (Education Nationale); Laboratoire de recherche CERCA - Université de Poitiers; Laboratoire de recherche SCALAB - Université de Lille (EPST); Unowhy (Entreprise); Région des Hauts-de-France; Académie de Montpellier.

PUBLIC CIBLE

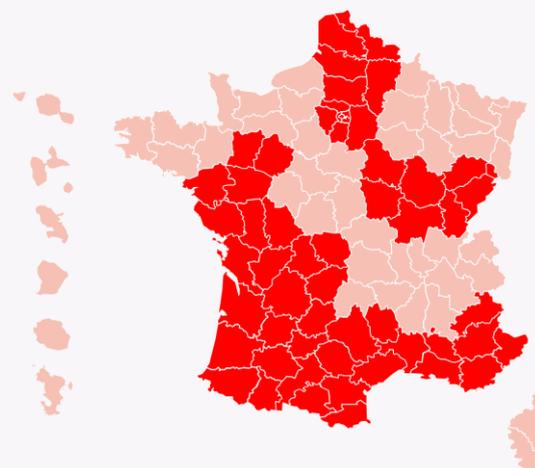
 **7 à 18 ans**

CHIFFRES CLÉS

9 689 Jeunes touchés au bout des 18 mois de projet.

3 032 Médiateurs éducatifs touchés au bout des 18 mois de projet.

PÉRIMÈTRE NATIONAL



- **Bourgogne-Franche-Comté**
- **Hauts-de-France**
- **Île-de-France**
- **Nouvelle-Aquitaine**
- **Occitanie**
- **Pays de la Loire**
- **Provence-Alpes-Côte d'Azur**

CONTACTS

165 Av. de Bretagne, 59000 Lille
<https://www.cantoo.fr/>

Minashe SELVAM (Fondatrice)
minashe@cantoo.fr

François BILLIoud (Président)
francois@cantoo.fr



Citizen Code

Créé en 2022 Porté par l'entreprise Tralalere

SCIENCES INFORMATIQUES

EDUCATION AUX MÉDIAS

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.

Les actions réalisées dans le cadre de « Numérique Inclusif, Numérique Éducatif » ont permis l'amélioration des ressources éducatives « citizen code » tout en mobilisant des partenaires pour la mise en place des ateliers. Il est à noter que les impacts quantitatifs de ces ressources se traduisent par la concrétisation d'ateliers effectivement organisés pour les jeunes, et non simplement par des connexions ou des licences. Parallèlement, des partenariats sont en cours d'établissement avec des académies, et de nouvelles ressources sont en phase de production, notamment à destination du premier degré.

Partenaires

Ligue de l'enseignement des Bouches-du-Rhône;
Ligue de l'enseignement de Paris; Start-Zup ;
Académie de Paris ; AFPA.



PUBLIC CIBLE

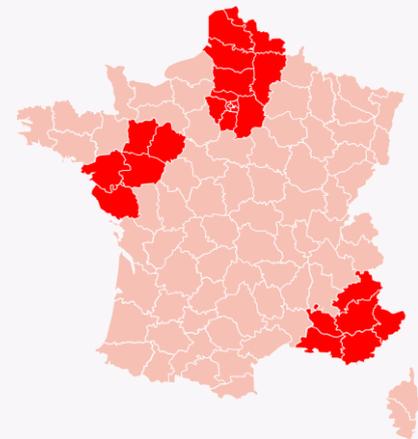
 **12 à 15 ans**

CHIFFRES CLÉS

30 000 Jeunes touchés

18 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Pays de la Loire**
- **Provence-Alpes-Côte d'Azur**
- **Hauts-de-France**
- **Ile-de-France**

CONTACTS

4 Rue de Braque, 75003 Paris
<https://www.tralalere.com/>

Hugo DERRI (Chef de projet)

hugo.derri@tralalere.com

Orane Fisbein (Partenariats)

orane.fisbein@tralalere.com



Citoyenneté et numérique : Former à l'image et par l'image

Créé en 2016 Porté par l'association LE BAL

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

CULTURE ET NUMÉRIQUE

« Citoyenneté et numérique : former à l'image et par l'image à l'échelle nationale » porté par La Fabrique du Regard, pôle pédagogique et de création du BAL, a pour objectif de s'appuyer sur les créations numériques et artistiques réalisées par les jeunes dans le cadre de ses ateliers d'éducation à l'image, aux médias et à l'information.

En les diffusant sur sa plateforme éducative ERSILIA, créée en 2016, l'enjeu est de créer des «modules de transmission», contenus pédagogiques numériques créés par et pour les jeunes, et de s'en servir pour déployer des formations pour renforcer l'autonomie des adultes référents des jeunes (enseignants, éducateurs, bibliothécaires, animateurs de centres sociaux, de maison de quartier ou cinéma, etc.). Les adultes formés deviennent des acteurs à part entière, participant activement à la coanimation des activités. L'éducation à l'image, en explorant différents types d'images, encourage l'analyse critique de celles-ci. Des modules pédagogiques pour approfondir les connaissances sont proposés, notamment dans la création sonore et la conception de parcours personnalisés, favorisant ainsi la diversité des compétences.

Au cours du projet, une augmentation de la présence des jeunes sur la plateforme a été observée, ce qui témoigne de leur engagement dans les projets et de la portée de ces derniers. Le travail s'étend sur un large territoire, impliquant différentes institutions, et cible également des publics spécifiques. La plateforme est actuellement en développement pour améliorer son accessibilité, sa collaborativité et son inclusivité.

Partenaires

Réseau des bibliothèques et médiathèques de Grand Orly Seine Bièvre; Réseau des centres de loisirs de la Courneuve; Collèges et lycées du territoire; Région IDF – DRAC; Ville de Paris; Mairie du 18^e; Ministère de l'Éducation et de la Jeunesse; Agence nationale de la cohésion des territoires; Fondation Afnic.

LE BAL

PUBLIC CIBLE

 Jeunes (6 à 25 ans)

 Référents pédagogiques

CHIFFRES CLÉS

130K Bénéficiaires annuels d'ERSILIA

60% Jeunes utilisateurs d'ERSILIA

30K Jeunes formés par La Fabrique du Regard depuis sa création

PÉRIMÈTRE



National

CONTACTS

6 Impasse de la Défense 75018 Paris
www.le-bal.fr / www.ersilia.fr

Christine VIDAL (Co-directrice du BAL, fondatrice d'ERSILIA)
vidal@le-bal.fr

Marie DOYON (Responsable de La Fabrique du Regard)
doyon@le-bal.fr



COCO, votre coach éducatif numérique

Créé en 2018 Porté par l'entreprise Dynseo

HANDICAP

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

COCO, est une application éducative sur smartphone et tablette, qui comporte plus de 30 jeux éducatifs, mais surtout une pause sportive toutes les 15 Minutes d'écran, pour apprendre aux enfants à avoir une utilisation mesurée des écrans. Cela permet de lutter contre les addictions, la sédentarité et les inégalités car l'application est, de plus, adaptée pour des enfants ayant des besoins particuliers : DYS, Autisme, troubles cognitifs.

Cette pause sportive imposée semble particulièrement bénéfique pour les enfants ayant des besoins spécifiques. Elle active non seulement l'énergie physique mais contribue également à la régulation émotionnelle, permettant une meilleure gestion du stress et une augmentation de la concentration post-activité. Les enseignants observent une amélioration notable dans le comportement et les performances académiques des élèves après ces séances. En outre, le programme COCO PENSE, axé sur des activités cognitives intégrées au mouvement, renforce cette approche en stimulant les fonctions exécutives et en améliorant les capacités de résolution de problèmes. En adaptant les activités à chaque enfant, quel que soit son niveau de capacité, COCO BOUGE et COCO PENSE favorisent une participation universelle. Cela est essentiel pour créer un environnement d'apprentissage où chaque élève se sente valorisé et inclus, favorisant ainsi une dynamique de groupe positive et une estime de soi accrue chez les enfants ayant des besoins spécifiques.

Partenaires

IME PEP18 ; IME Le Colibri - CH MURET; ITEP Felix EBOUE; ALGED - IME de Fourvière ; Etablissement Scolaire primaire Jacques Prévert ; Ecole Le Tourmont ; Ecole de Lignerolles; Ecole d'Arveyres ; Yoopies; Carte U; Lissac Family.



PUBLIC CIBLE

 5 à 10 ans

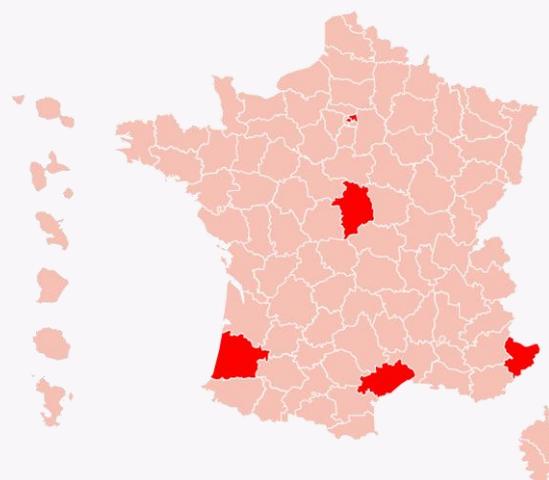
CHIFFRES CLÉS

+2 000 Jeunes touchés

485 Familles bénéficiaires

+ 80 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Alpes-Maritimes (06)**
- **Cher (18)**
- **Hérault (34)**
- **Landes (40)**
- **Paris (75)**
- **Seine-Saint-Denis (93)**

CONTACTS

6 Rue du Dr Finlay, 75015 Paris
<https://www.dynseo.com/version-coco/>

Justine MONSAINGEON (CEO - Cheffe de projet)

justine.monsaingeon@dynseo.com

Florian COULON (Assistant de Direction)

florian@dynseo.com



Coding, goûtez !

Créé en 2022 Porté par la fondation Blaise Pascal

SCIENCES INFORMATIQUES

CIToyennETé NUMÉRIQUE

Organisation de « coding goûters » dont l'objectif est de sensibiliser des jeunes et leur famille issus de zones rurales et de QPV à la pensée informatique et au numérique.

Le deuxième objectif de ce projet est de former des médiateurs et des animateurs de « tiers-lieux » pour qu'ils puissent animer des « coding goûters » en autonomie tout en leur fournissant des outils clé en main.

Au terme de ces ateliers :

- 90% des enfants ont exprimé leur intention de réutiliser ce qu'ils ont appris lors des ateliers, et le même pourcentage souhaite participer à d'autres activités de découverte numérique;
- 80% des enfants ont apprécié l'expérience et 90% recommanderaient à leurs amis de participer à ces ateliers;
- 70% des parents prévoient également de réutiliser ce qu'ils ont appris lors des ateliers.

Ces chiffres démontrent un engagement positif et un réel intérêt pour les activités proposées. De plus, les liens vers les projets réalisés par les jeunes témoignent de leur créativité et de leur implication dans le processus d'apprentissage.

Partenaires

Association Class'Code; Association Artscience Auvergne; Association Planète Sciences Auvergne-Rhône-Alpes; Exploradôme - Association Savoir Apprendre; La Compagnie du Code (SCIC).



PUBLIC CIBLE

 **5 à 12 ans**

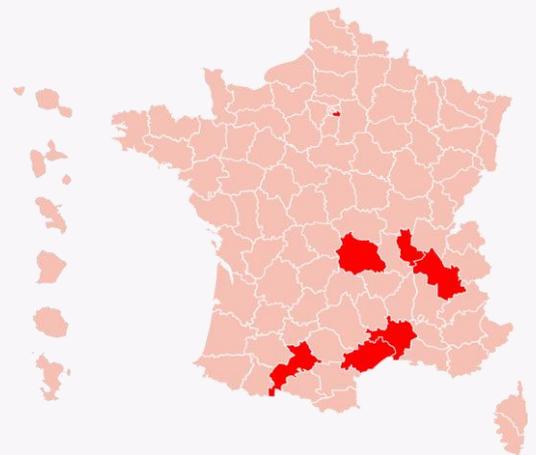
CHIFFRES CLÉS

2 024 Jeunes bénéficiaires

943 Familles bénéficiaires

203 Médiateurs éducatifs formés

PÉRIMÈTRE



- **Gard (30)**
- **Haute-Garonne (31)**
- **Hérault (34)**
- **Isère (38)**
- **Puy-de-Dôme (63)**
- **Rhône (69)**
- **Val-de-Marne (94)**

CONTACTS

3, Place de la Bourse, 69002 Lyon
<https://www.fondation-blaise-pascal.org/>

Otilie SIMON (Coordinatrice)
otilie.simon@fondation-blaise-pascal.org



Enactus Lycéens

Créé en 2015 Porté par l'association Enactus France

HANDICAP

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

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

Enactus Lycéens propose des parcours de 24 h coanimés sur le temps scolaire avec des enseignants et formateurs externes, au cours desquels ils sont amenés à faire suite à des ateliers, visites d'entreprise sociale, forums régionaux, un projet collectif répondant à une problématique sociale ou environnementale.

Ce projet permet le développement de compétences numériques des élèves, notamment : en plaçant les jeunes au centre du parcours (ils décident de l'enjeu de société sur lequel ils vont travailler, de la solution qu'ils vont faire émerger dans leur projet, de la façon dont ils vont interagir dans leur groupe projet, etc.) et en mettant les outils numériques au service du projet à impact, ils ne s'aperçoivent pas qu'ils développent des compétences digitales. Une dynamique ludique et différente en classe, notamment via des outils digitaux. 81% des élèves qualifie l'expérience Enactus d'interactive et de vivante.

Partenaires

KPMG France; Fondation SNCF; Fondation Nexity; Fondation Schneider Electric; Fondation Pierre Bellon; Fondation Entreprendre; Fondation Groupe EDF; Fondation Ocirp; Fondation Keyrus; Fondation Caisse d'Épargne Rhône Alpes; Sia Habitat Véolia; Valenciennes Métropole; Métropole européenne de Lille; Cité éducative de Tourcoing; Strasbourg Métropole; Régions Île-de-France; Auvergne Rhône Alpes; Auvergne Rhône Alpes Orientation; Hauts-de-France; Ministère de l'Éducation Nationale (État); Agence Nationale de la Cohésion des Territoires; BPI France (Opérateur de l'État).



PUBLIC CIBLE

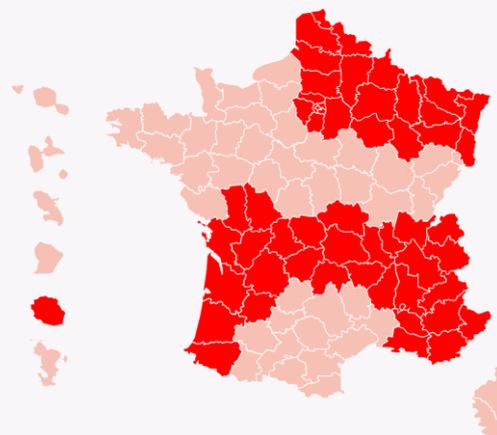
 **Lycéens de 15 à 18 ans** majoritairement en voie Professionnel et QPV

CHIFFRES CLÉS

8 171 Jeunes touchés

579 Médiateurs éducatifs touchés (enseignants et formateurs)

PÉRIMÈTRE



- Auvergne-Rhône-Alpes
- Grand Est
- Hauts-de-France
- Île de France
- Nouvelle-Aquitaine
- Provence-Alpes-Côte d'Azur
- La Réunion

CONTACTS

204 Rue de Crimée 75019 Paris
<https://enactus.fr>

Mélanie SUEUR SY (Représentant légal)
msueursy@enactus.fr

Cédric MOREAU (Directrice Stratégie et Impact)
cmoreau@enactus.fr



Faciliter l'insertion des jeunes par le numérique



Créé en 2022 Porté par l'association Emmaüs Connect

INSERTION PROFESSIONNELLE

INCLUSION NUMÉRIQUE

SÉCURITÉ EN LIGNE

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.

La transmission de compétences essentielles pour l'insertion professionnelle, y compris la maîtrise des outils numériques. Par ailleurs, l'acquisition de compétences numériques renforce l'estime de soi et la confiance des participants, facilitant leur accès à l'emploi.

Dans le cadre de « Numérique Inclusif, Numérique Éducatif », le projet s'est axé principalement sur le harcèlement. La conception de modules pédagogiques se fait en concertation avec l'écosystème éducatif, adaptés aux besoins spécifiques identifiés sur le terrain.

Des partenariats variés sont établis pour cibler les jeunes en difficulté, favorisant ainsi l'égalité des chances et la lutte contre les inégalités sociales et scolaires, mais également la prévention aux risques liés aux usages numériques (e-réputation, cyberharcèlement...).

Partenaires

Collège Jacques Ellul (Bordeaux); Collège Edouard Vaillant (Bordeaux); Collège Jacques Prévert (Marseille); Association d'aides aux Jeunes Travailleurs (Marseille); Collège Longchambon (Lyon); MJC Espace 4 vents (Lyon); Collège Gérard Philippe (Grenoble); Centre Social Georges Sand (Grenoble).

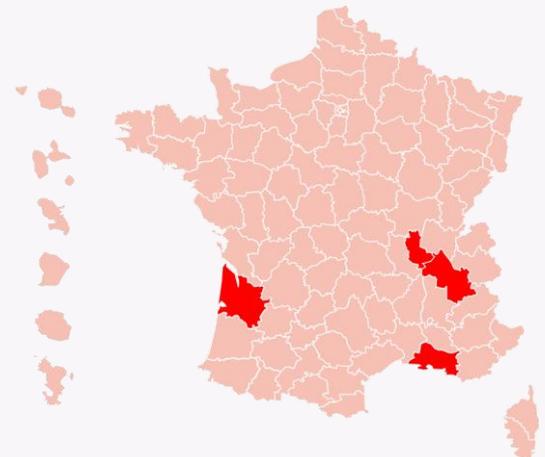
PUBLIC CIBLE

 **12 à 17 ans**

CHIFFRES CLÉS

338 Jeunes touchés

PÉRIMÈTRE



- **Bouches-du-Rhône (13)**
- **Gironde (33)**
- **Isère (38)**
- **Rhône (69)**

CONTACTS

71 Rue Archereau, 75019 Paris
<https://emmaus-connect.org>

Tom-Louis TEBOUL (Responsable du développement)
titeboul@emmaus-connect.org

Jérémy Goldbaum (Chargé de développement et innovation)
jgoldbaum@emmaus-connect.org



Faire découvrir les métiers du numérique

Créé en 2020 Porté par l'entreprise Myfuture

ORIENTATION

INSERTION

Mise en place d'une WebTV de découverte des métiers qui permet 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.

Dans le cadre de « Numérique Inclusif, Numérique Educatif », My Futur a développé des contenus liés aux métiers du numérique. En parallèle, le programme My Futur étend ses activités, avec notamment une augmentation des heures de découverte métier en 5ème et la mise en place des stages en seconde. Ces initiatives contribuent à élargir les horizons des jeunes et à les préparer activement à leur avenir professionnel.

Partenaires

Région Occitanie ; NUMEUM; ATLAS ; Orange ; Région Bourgogne-Franche-Comté; Région Île-de-France; Région Académique Bourgogne-Franche-Comté ; Région Académique Île-de-France ; Région Académique Occitanie ; Maison de l'orientation en Occitanie.

MY
FUTUR

PUBLIC CIBLE

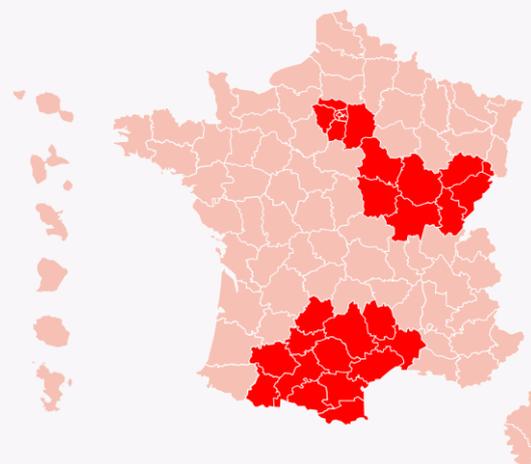
 **12 à 24 ans**

CHIFFRES CLÉS

7 608 Jeunes touchés

81 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Bourgogne-Franche-Comté**
- **Ile-de-France**
- **Occitanie**

CONTACTS

36 Rue Vieille du Temple 75004 Paris
<https://myfutu.re>

Victor GAEREMYNCK (Représentant légal)
victor@myfutu.re



Girls Can Code!

Créé en 2014 Porté par l'association Prologin

SCIENCES INFORMATIQUES

ORIENTATION

INSERTION

Girls Can Code! vise à promouvoir la place des femmes dans le numérique à travers des stages à destination des jeunes filles.

Ces stages prennent deux formes : des stages courts qui se déroulent sur deux jours 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.

Des ateliers sont organisés avec les collégiens en semaine, suivis de stages destinés aux filles le week-end. Cette approche permet d'élargir l'impact en sensibilisant les jeunes en semaine et en continuant avec des stages le week-end. Elle permet également de toucher les territoires les plus fragiles.

Partenaires

Ville de Strasbourg ; Fondation Blaise Pascal; Société Générale; Jane Street; BNP Paribas ; École Polytechnique; EPITA (ESSR); Fonds de dotation AFER; AEIF ; CESI; ministère des Armées ; ministère de l'Enseignement supérieur, ministère de l'Égalité femmes-hommes, ministère de l'Éducation nationale; Région académique Grand-Est; Région académique Centre-Val de Loire; Région académique La Réunion; Préfecture de Région Centre-Val de Loire.



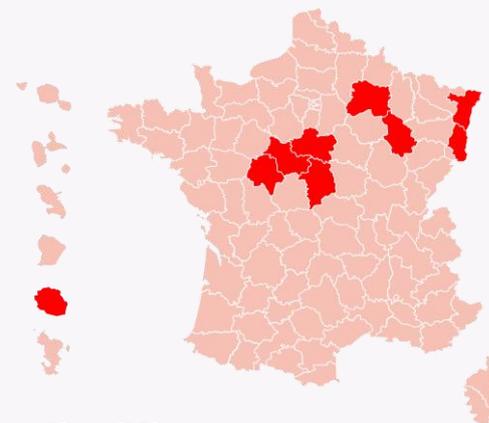
PUBLIC CIBLE

 **7 à 18 ans**

CHIFFRES CLÉS

1 286 Jeunes touchés

PÉRIMÈTRE



- **Cher (18)**
- **Indre-et-Loire (37)**
- **Loir-et-Cher (41)**
- **Loiret (45)**
- **Marne (51)**
- **Haute-Marne (52)**
- **Bas-Rhin (67)**
- **Haut-Rhin (68)**
- **La Réunion (974)**

CONTACTS

14 Rue Voltaire 94270 Le Kremlin-Bicêtre
<https://girlscancode.fr/>

Valentin SEUX (Président de l'association)
info@girlscancode.fr



Jeunes Citoyens du Numérique

Créé en 2018 Porté par l'association Unis-Cité

CITOYENNETÉ 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.

Les ateliers proposés par les volontaires répondent à un besoin réel (enjeux liés au temps d'écran, au cyberharcèlement, etc.). Les volontaires présentent des profils variés. Cette diversité favorise une complémentarité enrichissante. Le service civique joue un rôle important dans l'inclusion : inclusion numérique, découverte des métiers, développement de soft skills (compétences comportementales, transversales ou relationnelles), reprise de confiance en soi et en l'avenir.

Partenaires

Génération Numérique; E-Enfance; Les Petits Débrouillards; Amazon; Tralalere.

UnisCité

PUBLIC CIBLE

 **6 à 25 ans**

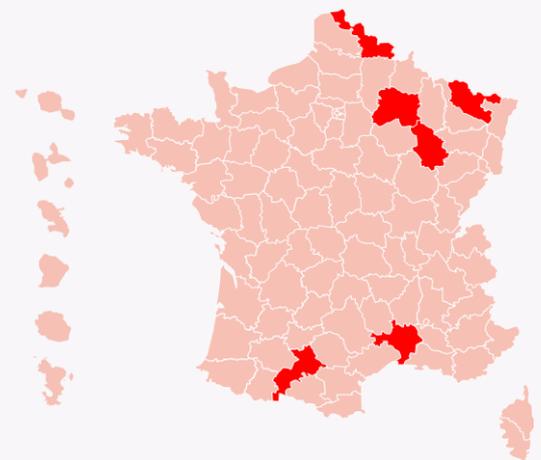
CHIFFRES CLÉS

9 434 Jeunes touchés

121 Médiateurs éducatifs touchés

85 Volontaires en Service Civique recrutés et formés

PÉRIMÈTRE



- **Gard (30)**
- **Haute-Garonne (31)**
- **Marne (51)**
- **Haute-Marne (52)**
- **Moselle (57)**
- **Nord (59)**

CONTACTS

21 Boulevard Ney 75018 Paris
<https://www.uniscite.fr>

Caroline PINCAS (Responsable du développement)
cpincas@uniscite.fr

Julia BLANDAMOUR (Responsable actions numériques)
j.blandamour@uniscite.fr



JUMP IN TECH & AMBASSADRICES BECOMTECH

Créé en 2018 Porté par l'association BECOMTECH

SCIENCES INFORMATIQUES

ORIENTATION/INSERTION

CULTURE ET NUMÉRIQUE

JUMP IN TECH est un programme en deux volets :

- Des sensibilisations à la mixité du numérique dans les établissements scolaires pour plus de 3 000 adolescentes/an;
- 9 formations intensives de 4 semaines au numérique (+ 100 heures) pour plus de 120 adolescentes/an.

Le programme vise à faire permettre aux filles d'élargir leurs horizons et de s'initier au numérique.

Les participantes rejoignent ensuite **AMBASSADRICES BECOMTECH**, une communauté de plus de 564 filles et femmes. Le programme est composé :

- d'ateliers collectifs de développement des compétences numériques, de visites et de rencontres avec le monde professionnel;
- de coaching et d'accompagnement individualisé;
- d'accompagnement pair à pair.

Ce programme soutient leurs envies et projets liés au numérique, leur engagement pour la mixité et renforce leur employabilité.

La non-mixité constitue un élément central de l'approche pédagogique, visant à promouvoir l'autonomisation des femmes. En se réunissant dans des groupes non mixtes, les filles prennent conscience collectivement des inégalités auxquelles elles sont confrontées et s'engagent à les combattre.

Les retours des filles accompagnées sont extrêmement positifs : 98% affirment avoir acquis des compétences en codage; 96% souhaitent continuer à développer leurs compétences techniques; 95% se sentent plus à l'aise à l'oral; 75% envisagent de se diriger vers des carrières dans le numérique; 98% ont développé une ambition accrue pour leur avenir. 62% des Ambassadrices sont engagées dans des spécialités liées au numérique. L'impact s'étend également géographiquement : 752 filles sensibilisées dans les ZRR. Parmi les 123 participantes à JUMP IN TECH, 65 résident dans des QPV ou fréquentent des REP/REP+, tandis que 16 viennent de milieux ruraux.

Partenaires

Ministère de l'Égalité entre les Femmes et les Hommes; Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche; Ministère de l'Éducation; Orange; BNP Paribas; réseau des entreprises de la TECH et du numérique. les collectivités locales.

PUBLIC CIBLE

 **14 à 25 ans**

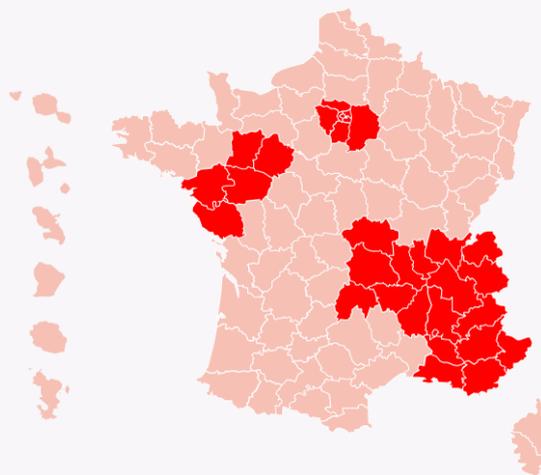
CHIFFRES CLÉS

6 473 Jeunes touchés

123 Familles bénéficiaires

412 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Auvergne-Rhône-Alpes**
- **Ile-de-France**
- **Pays de la Loire**
- **Provence-Alpes-Côte d'Azur**

CONTACTS

7b Rue Riquet 75019 Paris
<https://becomtech.fr/>

Dorothée ROCH (Directrice)
d.roch@becomtech.fr

Lisa FOUILLEUL (Responsable des partenariats)
l.fouilleul@becomtech.fr



Le Numérique en Famille

Créé en 2022 Porté par l'association Môm'Artre

CITOVENNETÉ NUMÉRIQUE

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Programme complet d'ateliers pour les enfants et les parents, autour de l'usage raisonné et éducatif du numérique.

Chaque cycle se déroule lors du temps extra-scolaire, et se compose de 2 ateliers d'1h pour les parents, 2 ateliers d'1h pour les enfants et 2 ateliers d'1h parents-enfants. Pour favoriser la participation des parents et des enfants, les ateliers ont principalement lieu les samedis.

Grâce à ce projet, 60% des familles ont déclaré avoir mis en pratique les défis sur les "bons usages des écrans" travaillés lors des ateliers. Les parents ont acquis de nouvelles connaissances, notamment sur la gestion des temps d'écran en fonction de l'âge de leurs enfants, la reconnaissance des fake news, les dangers du numérique, et l'importance de vérifier l'information. Les enfants ont également enrichi leurs connaissances en apprenant à comprendre les montages photos, en prenant conscience de l'âge approprié pour certaines images (comme les films d'horreur), et en comprenant l'importance de limiter le temps passé devant les écrans.

Partenaires

Simplon.co ; Pouvoir Faire ; Fondation AFNIC ; Préfecture de Paris ; Maison de Quartier de Rougemont ; Centre social Conjugue ; Association Comme vous Emoi ; La Sauvegarde 93.

PUBLIC CIBLE

 **6 à 12 ans**

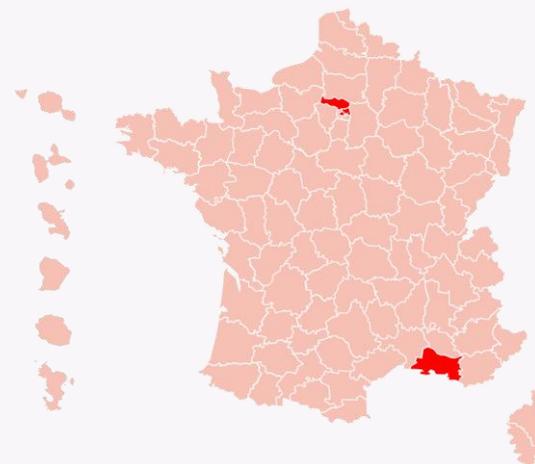
CHIFFRES CLÉS

108 Enfants touchés

77 Familles bénéficiaires

14 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Bouches-du-Rhône (13)**
- **Paris (75)**
- **Seine-Saint-Denis (93)**
- **Val-d'Oise (95)**

CONTACTS

204 Rue de Crimée, 75019 Paris
<https://momartre.net>

Mona HITTI (Directrice Générale de l'association)
mona.hitti@momartre.com

Jenny Le Parc (Chargée de mission Numérique en Famille / parentalité)
jenny.leparc@momartre.com



Les clés de la musique

Créé en 2022 Porté par l'entreprise Artips

CULTURE ET NUMÉRIQUE

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

EVEIL MUSICAL

Artips spécialiste du microlearning en ligne a cocréé une plateforme de découverte de la musique symphonique destinée aux enfants de 3 à 12 ans.

Le projet, est porté par Artips et 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 déploie en étroite collaboration menée par la Philharmonie des Enfants en direction des 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.

Ce projet a permis de réduire fracture géographique en donnant accès à des contenus de qualité n'importe où en France, mais aussi et surtout, de réduire les inégalités de capital culturel grâce à un parcours d'apprentissage ludique et adapté.

Partenaires

Philharmonie des Enfants ; Académie de Strasbourg; Académie de Reims; Académie de Nancy-Metz; Académie de Lille.

PUBLIC CIBLE

3 à 12 ans

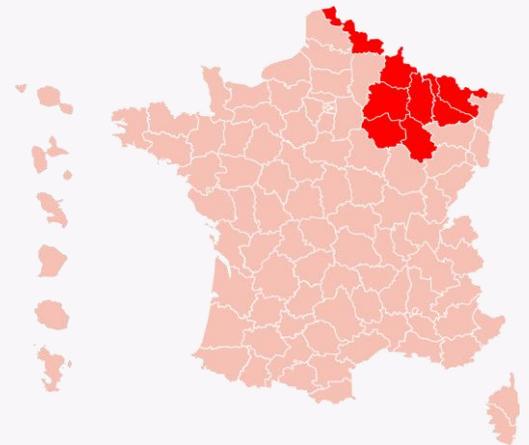
CHIFFRES CLÉS

4 500 Jeunes touchés

197 Familles bénéficiaires

311 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- Ardennes (08)
- Aube (10)
- Marne (51)
- Haute-Marne (52)
- Meurthe-et-Moselle (54)
- Meuse (55)
- Moselle (57)
- Nord (59)

CONTACTS

9 Boulevard de la Madeleine 75001 Paris
<https://www.artips.fr>

Camille PERRIN (Directrice de projets)
camille@artips.fr

Anna BELIAEFF (Directrice déléguée)
anna@artips.fr



Les Intrépides de la Tech

Créé en 2019 | Projet porté par **Simplon et un Collectif** :

La Compagnie du Code, JobIRL, DRANE Occitanie, DANE Académie de Versailles, Class'Code.

NUMÉRIQUE

MIXITÉ

ORIENTATION

Projet de sensibilisation, d'information et d'accompagnement massif des jeunes de primaire, 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.

Les enseignants et les établissements expriment le désir de poursuivre le projet d'une année à l'autre, témoignant ainsi d'une fidélisation de la communauté éducative.

Par ailleurs, les témoignages métiers des femmes de la Tech captivent les élèves, leur offrant une perspective enrichissante dans ce domaine. Les retours positifs concernant les métiers de l'IA, de la cybersécurité et du jeu vidéo notamment ont permis aux élèves de prendre conscience de la diversité et de la viabilité de ces carrières.

Grâce à ce projet, une grande proportion d'élèves (85%) ont découvert de nouveaux métiers, soulignant au passage la méconnaissance des métiers du numérique qui restent largement méconnus en dehors du domaine du développement.

Partenaires du projet

Airbus ; Amazon ; AXA GO ; BNP Paribas ; Bouygues ; Crédit Agricole Technologies Services ; Docaposte ; EDF ; Engie ; Keyrus ; La Banque Postale ; Lexis Nexis ; Netexplo ; Orange ; Fondation Blaise Pascal ; Fondation Femmes@Numérique ; Territoires Numériques Éducatifs ; Trousse A Projet ; Région Ile-de-France ; Région Occitanie ; Ville de Clichy-sous-Bois ; Toulouse Métropole.



PUBLIC CIBLE

 **8 à 18 ans**

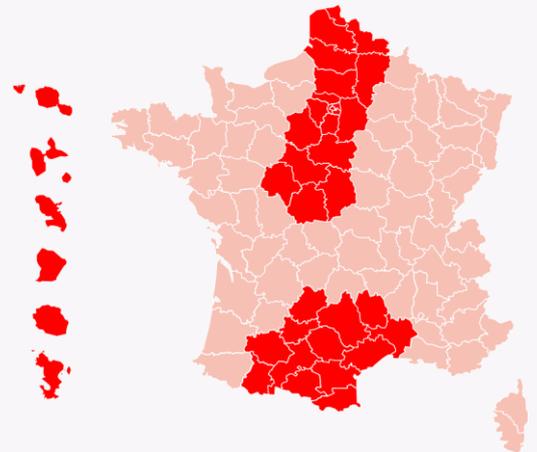
CHIFFRES CLÉS

20 404 Jeunes touchés

552 Ateliers organisés

2 642 Médiateurs éducatifs formés / sensibilisés

PÉRIMÈTRE



- Centre Val de Loire
- Hauts-de-France
- Ile-de-France
- Occitanie
- Outre-Mer

CONTACTS

Simplon / Collectif #IntrépidesTech

55 Rue de Vincennes, 93100 Montreuil
<https://www.intrepidesdelatech.org/>

Lucie JAGU (Coordinatrice du projet)
ljagu.ext@simplon.co



« Ma Petite Planète » version scolaire



Créé en 2021 Porté par l'association Ma Petite Planète

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

ENVIRONNEMENT

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 jeux différents 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-délégués, des membres du personnel encadrant ou encore des animateurs et animatrices sur les temps du périscolaire ou extrascolaire. Les défis proposés sont réalisables en classe, en pleine nature ou à la maison, collectivement ou individuellement.

Grâce à ce projet a permis un engagement du corps enseignant dans des actions concrètes et ce même engagement s'est étendu jusque dans les familles des jeunes impliqués dans les défis.

Partenaires

CITEO ; Région Ile-de-France ; Enactus; Acted ; Fresque de la biodiversité ; Fondation Nature et Homme; FRENE (Réseau français d'éducation à la nature et à l'environnement); Profs en Transition ; Le Choix de l'Ecole ; United Schools ; Educlimat; Jeunes Générations écologiques ; API Restauration ; Zamizen.

PUBLIC CIBLE

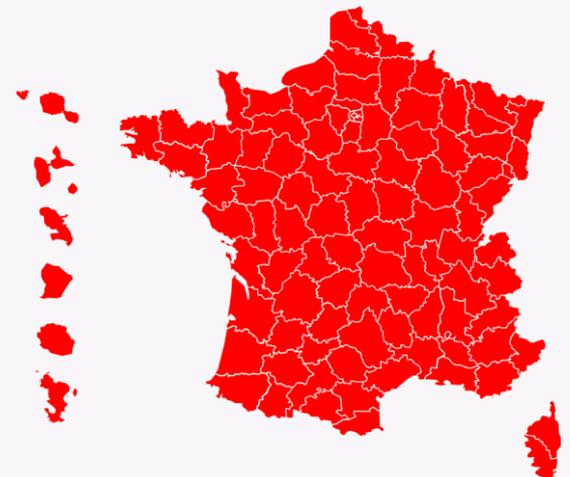
 **3 à 18 ans**

CHIFFRES CLÉS

225 829 Jeunes touchés

12 643 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



National

CONTACTS

19 Avenue Hoche 75008 Paris
<https://mapetiteplanete.org>

Clément DEBOSQUE (Représentant légal)
clement@mapetiteplanete.org

Emily Baharudin (Responsable du projet)
emily@mapetiteplanete.org



Numook : développer l'esprit critique des adolescents

Créé en 2016 Porté par l'association Lecture Jeunesse

CULTURE ET NUMÉRIQUE

LECTURE

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.

L'association a réalisé une évaluation de son projet, qui a mis en lumière cinq effets majeurs de l'action sur les jeunes :

- (Re)donner le goût des mots grâce au levier numérique;
- Remotiver les jeunes dans leurs apprentissages ;
- Favoriser le vivre-ensemble ;
- Faire émerger les talents des adolescents ;
- Renforcer leur confiance en eux et leur autonomie.

Cette évaluation a également révélé des résultats positifs du dispositif auprès des jeunes les plus éloignés de la lecture et de l'écriture. Forte de ces constats, l'équipe a renforcé son engagement envers ces publics dès 2023, en multipliant les projets à leur intention : 22 projets ont été lancés dans des zones rurales, 23 dans des quartiers prioritaires de la ville, 11 en classes ULIS, 3 en classes SEGPA, et 14 projets avec des élèves allophones.

Partenaires

Ministère de l'Education nationale; ministère de la Culture et DRACs ; INJEP ; Centre national du Livre ; Fondation la Poste ; Fondation du Crédit Mutuel ; Fondation Engagements Médias Jeunes ; Fondation Francis Lefebvre ; Fondation du groupe ADP ; Fondation FREE ; Fondation EDF.

numook

PUBLIC CIBLE

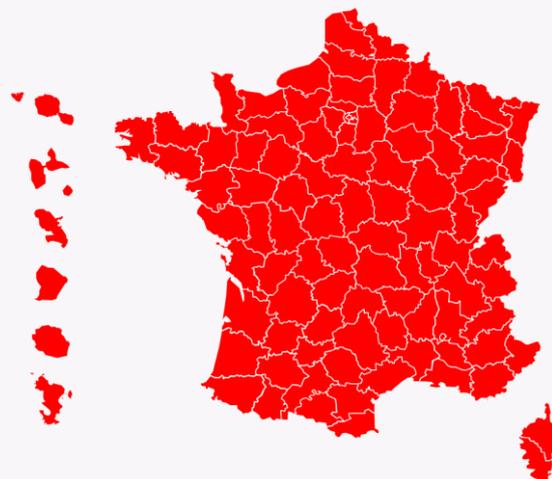
 12 à 25 ans

CHIFFRES CLÉS

4 093 Jeunes touchés

843 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



National

CONTACTS

60 Rue Etienne Dolet 92240 Malakoff
<http://www.lecturejeunesse.org>

Amélie Vinçon (Chargée de partenariats)
amelie.vincon@lecturejeunesse.com

Marine Doinel (Responsable du pôle projets de terrain)
marine.doinel@lecturejeunesse.com



Parcours en ligne d'initiation à la langue des signes française

Créé en 2022 Porté par la Fondation Voltaire

ACCÈS AUX DROITS / INCLUSION

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

La Fondation Voltaire et son partenaire principal AEFS proposent un parcours e-learning d'initiation à la langue des signes française accessible à tous, en associant l'efficacité pédagogique de l'Ancre Mémoirel® du Projet Voltaire et l'expertise en LSF de l'équipe AEFS.

Trois modules de 60 niveaux thématiques constituent le parcours complet pour apprendre à reconnaître la signification d'un millier de signes de base de la LSF et pour apprendre à composer, c'est-à-dire signer environ 200 phrases clés.

L'ambition ? Permettre au plus grand nombre de découvrir la LSF en autonomie pour comprendre comment échanger avec une personne sourde.

Au cours de l'année 2023, 30 000 utilisateurs actifs ont été comptabilisés, cumulant ainsi 15 000 heures d'apprentissage en autonomie, sans tutorat ni relance. Les retours des utilisateurs sont très positifs. En septembre 2023, le projet a bénéficié du soutien Edu Up (ministère de l'Éducation nationale) pour le développement d'un tableau de bord de suivi des apprentissages et pour la conception d'un kit pédagogique. Un suivi rigoureux de la diffusion est assuré, incluant une analyse des métriques, des taux d'engagement des utilisateurs et de leur satisfaction ou retours d'expérience.

Partenaires

[AEFS](#) ; Rebaze ; Woonoz ; Région Auvergne Rhône Alpes ; Métropole de Lyon ; DANE de Lyon ; DNE.



PUBLIC CIBLE

 12 à 25 ans

 25 à 99 ans

CHIFFRES CLÉS

17 221 Jeunes touchés

PÉRIMÈTRE



National

CONTACTS

1 avenue Sidoine Apollinaire 69009 Lyon
www.fondation-voltaire.fr

Charles-Henry de La Londe (Président)
charles-henry.delalonde@fondation-voltaire.fr

Sandrine HURION (directrice)
sandrine.hurion@fondation-voltaire.fr



Parentalité inclusive et numérique : parcours Mekiko

Créé en 2021 Porté par l'association La Bicyclette des Parents

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Le projet parentalité et numérique se déploie via des partenariats avec des structures locales : 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 aux ressources en ligne Mekiko, des rencontres entre les parents et pour garantir le succès de ce déploiement local : un accompagnement des acteurs de la parentalité.

Les retours des parents accompagnés sont très positifs. Ils estiment que les ateliers auxquels ils ont participé leur ont permis de mieux se positionner en tant que parents, de renforcer leur autorité parentale et de mieux accompagner leurs enfants dans leur réussite éducative. Ainsi, 85% des parents ayant participé aux parcours en sont satisfaits et les recommandent à des proches.

Partenaires

Mairie et centre social de Tremblay en France (Seine-Saint-Denis) ; Centre social ACSA Gros Saule (Seine-Saint-Denis) ; PRE d'Aulnay-sous-Bois (Seine-Saint-Denis); PRE de Laxou (Meurthe et Moselle) ; le Park Numérique ; Union Départementale des CCAS de Mayotte ; CIAS des Savanes ; Collège Ste Clotilde (Paris).

Mekiko

PUBLIC CIBLE

 **Parents d'enfants scolarisés en primaire et collège**

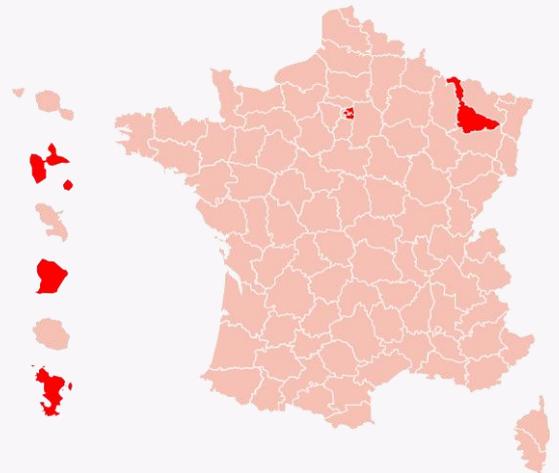
CHIFFRES CLÉS

1 170 Jeunes touchés

390 Familles bénéficiaires

18 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Meurthe et Moselle (54)**
- **Paris (75)**
- **Seine-St-Denis (93)**
- **Val de Marne (94)**
- **Guadeloupe (971)**
- **Guyane (973)**
- **Mayotte (976)**

CONTACTS

34 route des Gardes 92190 Meudon
<https://mekiko.fr>

Bruno RICHE (Chef de projet)
bruno@mekiko.fr

Audrey DE FORNEL (Chef de projet)
audrey@mekiko.fr



ParENTS ReConnectés

Créé en 2022 Porté par l'association Hub Francil'IN

ACCÈS AUX DROITS/INCLUSION

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

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.

La ruralité amplifie le besoin d'outils numériques bien maîtrisés par les parents. Les établissements ruraux s'appuient fortement sur un service de ramassage scolaire qui réduit le lien physique entre les parents et l'établissement. Les ENT sont souvent le seul canal de communication avec les familles, et les établissements en sont conscients.

Partenaires

Département des Hauts-de-Seine ; collège Robert Doisneau ; Ligue de l'Enseignement Paris ; Cité Educative Paris 18ème ; Docaposte ; Pronote ; Open Digital Education ; ONE ; Maif.



PUBLIC CIBLE



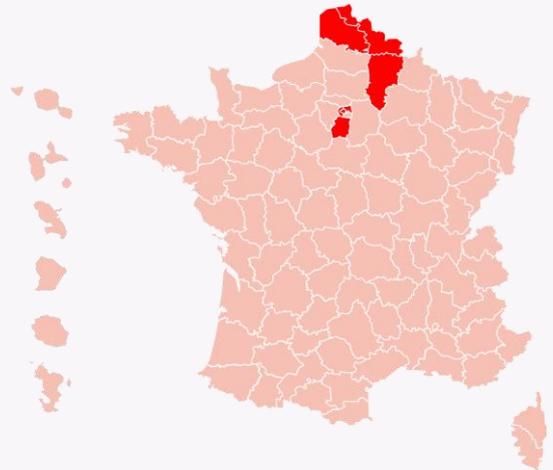
**Parents
d'enfants scolarisés en
collège**

CHIFFRES CLÉS

492 Familles bénéficiaires

52 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- Aisne (02)
- Nord (59)
- Pas de calais (62)
- Paris (75)
- Essonne (91)
- Hauts-de-Seine (92)
- Seine-St-Denis (93)

CONTACTS

54 Avenue Edison 75013 Paris
<https://www.francilin.fr/>

Emmanuel LETOURNEUX (Co-Président)
el@pop.eu.com

Mehdi SERDIDI (Co-Président)
mehdi.serdidi@asts.asso.fr



Practice Numérique

Créé en 2022 Porté par l'association Groupe SOS Solidarités

SCIENCES INFORMATIQUES

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

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 des usages du numérique adapté à la situation spécifique de chacun à travers des ateliers coconstruits avec les équipes médico-sociales et du personnel éducatif. Parmi les savoirs numériques enseignés : utilisation des mails, des réseaux sociaux, des plateformes de recherches d'emplois, gestion numérique des dépenses, des démarches administratives en ligne, utilisation pour l'accès aux soins de santé, protection des données personnelles.

La mise en place de partenariats avec des structures expertes a permis de répondre aux besoins des médiateurs, notamment en ce qui concerne l'animation des ateliers avec les jeunes autour du cyberharcèlement. Par ailleurs, les établissements ont fait part de retours positifs faisant suite à l'intégration de conseillers numériques dans leurs structures au quotidien. L'accompagnement numérique a ainsi trouvé sa place dans un cadre d'assistance globale offert aux bénéficiaires.

Partenaires

La Poste; Tralalere ; ANCT ; Espaces France services ; Commune de Sète ; 1000 Cafés ; Stop Fisha ; Centres Relier.

GroupeSOS
Entreprendre au profit de tous

PUBLIC CIBLE

 **7 à 12 ans**
13 à 17 ans
18 à 25 ans

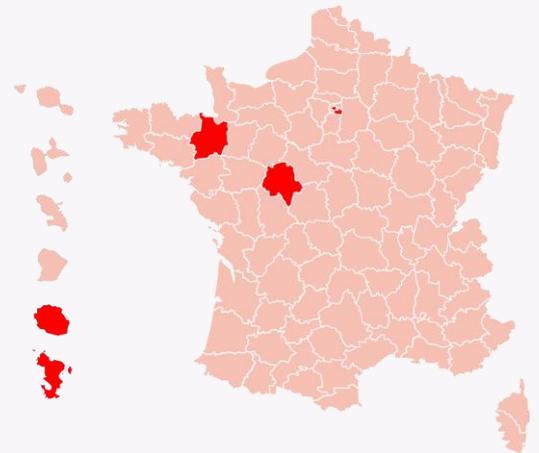
CHIFFRES CLÉS

1 353 Jeunes touchés

52 Médiateurs éducatifs touchés

314 Ateliers réalisés

PÉRIMÈTRE



- **Ile-et-Vilaine (35)**
- **Indre-et-Loire (37)**
- **Paris (75)**
- **Val-de-Marne (94)**
- **La Réunion (974)**
- **Mayotte (976)**

CONTACTS

102 Rue Amelot, 75011 Paris
<https://www.groupe-sos.org/jeunesse/>

Caroline CROCHARD (Administratrice)
caroline.crochard@groupe-sos.org

Nolwenn LE GALL (Chargée du programme)
nolwenn.le-gall@reconnect.fr



Pro'Pulsion Numérique

Créé en 2022 Porté par l'association Bibliothèques sans Frontières

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

ORIENTATION/INSERTION

ACCÈS AUX DROITS / INCLUSION

Bibliothèques Sans Frontières (BSF) mobilise le programme Pro'Pulsion pour la remobilisation et l'insertion socio-professionnelle des jeunes dans les territoires défavorisés via des espaces mobiles.

Ce programme cible les jeunes de 15 à 25 ans en décrochage scolaire ou à risque, souvent éloignés des institutions classiques (écoles, Mission locale, Pôle emploi). Il met à leur disposition des ressources d'orientation et d'insertion professionnelle.

Lancé en 2021, le projet a révélé l'importance des compétences numériques pour l'insertion socio-professionnelle. Avec le soutien de la Caisse des Dépôts, BSF a renforcé le volet numérique de Pro'Pulsion, créant Pro'Pulsion Numérique, une ressource pour les jeunes et les professionnels les accompagnant. Ce programme propose des contenus numériques axés sur la construction de projets, l'accès aux droits, et les bonnes pratiques numériques.

Pour les jeunes, il facilite l'accès à l'information et des ressources en autonomie. Pour les professionnels, il offre des éléments de contextualisation et des conseils de médiation. BSF accompagne aussi la prise en main de cet outil et propose des formations spécifiques sur le numérique et la jeunesse.

Partenaires

Acteurs de l'accompagnement et insertion jeunesse ; Centres sociaux, Clubs de prévention ; Acteurs de l'inclusion numérique (conseillers numériques, hubs territoriaux).

PUBLIC CIBLE

 **15 à 25 ans**

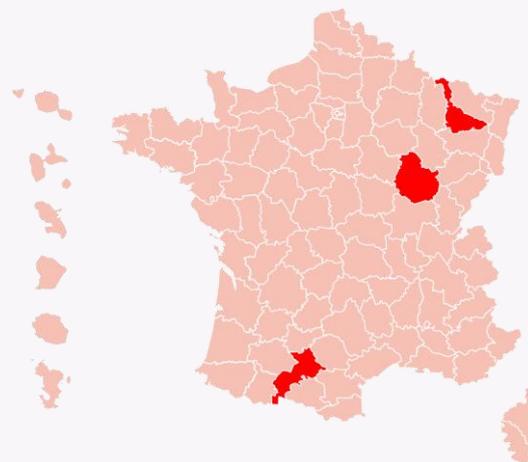
CHIFFRES CLÉS

975 Jeunes touchés

576 Visites de l'outil Pro'Pulsion Numérique en ligne

195 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- Côte d'Or (21)
- Haute-Garonne (31)
- Meurthe-et-Moselle (54)

CONTACTS

8-10 rue de Valmy 93100 Montreuil
<https://www.bibliosansfrontieres.org/>

Margaux BENCHEHIDA (Chargée de projet inclusion numérique)
margaux.benchehida@bibliosansfrontieres.org

Siegrid DURANTHON (Responsable Desk France)
siegrid.duranthon@bibliosansfrontieres.org



Cub'Édito

Créé en 2022 Porté par l'entreprise à mission Short Édition

CULTURE ET NUMÉRIQUE

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

PRÉVENTION ILLETTRISME

Projet qui vise à proposer une nouvelle approche de la littérature pour la rendre accessible et agréable à tous ("petits" lecteurs, lecteurs souffrant de troubles DYS ou de handicaps langagiers ou linguistiques) en ayant recours à la lecture d'œuvres courtes et en proposant une expérience de l'écriture, du premier jet jusqu'à la publication.

Le Cub'Édito est un outil de partenariat qui permet de créer des liens entre les équipes académiques, les réseaux de lecture publique, les associations d'éducation populaire et les établissements médico-sociaux.

Une étude conduite par le laboratoire GERiICO a mis en lumière les effets positifs du dispositif sur les capacités de lecture et d'écriture des jeunes. Il permet notamment de :

- Favoriser les tissages entre pratiques de lecture et pratiques d'écriture ;
- Mieux lire et mieux écrire par les sociabilités, par une existence sociale des textes ;
- Comprendre et s'appropriier les genres littéraires par la créativité scripturale ;
- Renouer avec la lecture : par le texte court (quart d'heure lecture), par les échanges de textes entre pairs, par la visibilité des actes de lecture et d'écriture (imprimer, afficher, exposer, lire à haute voix...).

Partenaires

Le laboratoire GERiICO EPST ; L'Agence Nationale de Lutte Contre l'Illettrisme (ANLCI) ; Atoutdys ; Le CASNAV ; DANE de Créteil ; Région Nouvelle-Aquitaine ; Conseil départemental des Hauts-de-Seine ; Grand Lyon ; Ville de Grenoble ; Région Auvergne-Rhône Alpes ; Syndicat mixte Val d'Oise Numérique.

shortédition

PUBLIC CIBLE

 **7 à 18 ans**

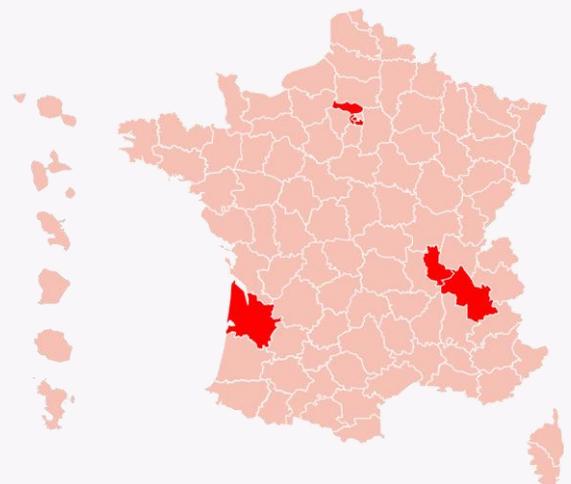
CHIFFRES CLÉS

48 900 Jeunes touchés

38 500 Familles bénéficiaires

295 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- Gironde (33)
- Isère (38)
- Rhône (69)
- Paris (75)
- Hauts-de-Seine (92)
- Val-de-Marne (94)
- Val-d'Oise (95)

CONTACTS

15 rue de Milan, 75009 Paris
<https://short-edition.com/fr/>

Christophe SIBIEUDE (Associé fondateur)
christophe@short-edition.com



Réussir l'école inclusive

Créé en 2012 Porté par l'association Ecolhuma

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

Kit pédagogique numérique à destination des équipes éducatives des écoles du premier et second degré sur la thématique de l'école inclusive.

Ce kit se compose :

- d'un guide "Réussir l'école inclusive en équipe pédagogique";
- d'un atelier d'intelligence collective pour 10-12 membres de l'équipe pédagogique sur un sujet important pour l'équipe sur le thème de l'École inclusive.

Des temps de formations et d'ateliers ont été proposés aux enseignants autour de ce kit. Ces ateliers ont eu des impacts positifs sur les dynamiques d'établissements :

- Un véritable effet "booster" sur la confiance en eux des enseignants qui prennent conscience de toutes leurs compétences.
- Les ateliers et les différents temps proposés (individuels et collectifs) leur permettent également de se rendre compte de la force du collectif.
- Le démarrage des ateliers et le temps d'inclusion permettent aux participants de déposer leurs bagages sur ce sujet sensible. Un temps long est consacré à cette séquence.

Quelques verbatims :

- « Cet atelier fait du bien. On se rend compte qu'on a tous envie d'aller vers le même objectif. » Une enseignante ;
- « Je me suis sentie incluse et j'ai reçu des apports théoriques en termes de pédagogie. Je me suis rendu compte qu'il existe différentes façons d'enseigner. » Une AESH
- « Les retours sont très positifs, l'atelier a été fortement apprécié. Les outils utilisés et la progression tout au long de l'atelier sont pertinents pour faire émerger un début de projet. Merci ! » Une cheffe d'établissement

Partenaires

Académie de Lille ; École Bernard Clavel ; École Saint-Lupicin ; École Coteaux du Lizon.

Ecolhuma

PUBLIC CIBLE

 3 à 12 ans

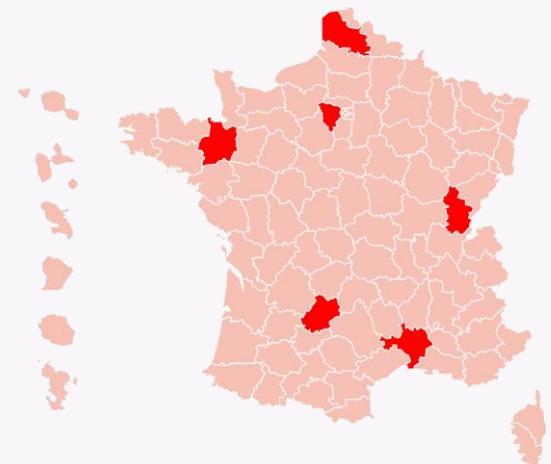
13 à 18 ans

CHIFFRES CLÉS

1 150 Jeunes touchés

120 Enseignants touchés

PÉRIMÈTRE



- **Gard (30)**
- **Ille-et-Vilaine (35)**
- **Jura (39)**
- **Lot (46)**
- **Pas-de-Calais (62)**
- **Yvelines (78)**

CONTACTS

33, rue du Petit-Musc, 75004 Paris
www.ecolhuma.fr

Florence RIZZO (Fondatrice)
frizzo@ecolhuma.fr

Véronique ZEHNACKER (Cheffe de projet établissement)
vzahnacker@ecolhuma.fr



Réussite Connectée

Créé en 2022 Porté par l'Institut Break Poverty

CULTURE ET NUMÉRIQUE

ACCÈS AUX DROITS/INCLUSION

ORIENTATION/INSERTION

Le programme Réussite Connectée lutte contre la fracture numérique et le décrochage scolaire des jeunes suivis par l'Aide sociale à l'enfance (ASE). Les jeunes sont équipés d'un ordinateur, d'une connexion internet et bénéficient d'un mentorat et d'ateliers d'accompagnement aux usages du numérique.

Cet accompagnement permet aux jeunes bénéficiaires de poursuivre plus sereinement leurs études et de s'assurer une insertion professionnelle réussie.

Le programme a permis aux jeunes accompagnés de développer leur accès au numérique grâce à l'envoi de matériel et à la mise à disposition de connexions Internet : 72 % des jeunes déclarent que le programme leur a permis d'utiliser régulièrement voire plusieurs fois par jour l'ordinateur alors qu'ils n'étaient que 25 % auparavant. Le programme a aussi permis à ces jeunes de développer leurs usages du numérique grâce à l'organisation d'ateliers d'accompagnement qui leur seront utiles pour leur insertion sociale et professionnelle;

Les ateliers dédiés à la prévention des risques liés au numérique (protection des données personnelles, recherches fiables, sensibilisation aux mails malveillants...) ont particulièrement intéressé les jeunes et leurs structures d'accueil. Le mentorat apporte un véritable soutien pour les jeunes bénéficiaires : 88 % des jeunes interrogés affirment se sentir soutenus et épaulés dans leur parcours scolaire. Cela leur permet de renforcer leur lien à l'école, de se projeter plus facilement dans l'avenir et de gagner en confiance.

Réussite Connectée a permis la mise en relation et la coopération de structures de l'ASE, d'associations de mentorat et de médiation numérique, ainsi que d'acteurs locaux, pour construire ensemble un projet complet qui répond aux besoins des bénéficiaires. Des guides et formations ont été développés pour accompagner les acteurs clés de cette démarche.

Partenaires

Structures de l'ASE ; l'Afev ; Les Ombres ; L'Entraide Scolaire Amicale ; Efficience ; Reconnect ; Unis-Cité ; La Fabrique ; Fondation Air France ; Fondation Crédit Mutuel Nord Europe ; Harmonie Mutuelle ; Fondation Bouygues Telecom.

BREAK POVERTY
FOUNDATION

PUBLIC CIBLE

 **11 à 21 ans**

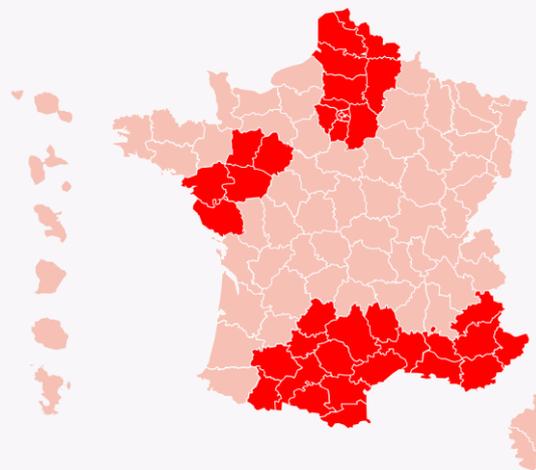
CHIFFRES CLÉS

203 jeunes bénéficiaires

95% des jeunes affirment que le mentorat a renforcé leur envie de réussir à l'école

82% des jeunes se sentent plus confiants grâce au programme

PÉRIMÈTRE NATIONAL



- **Hauts-de-France**
- **Ile-de-France**
- **Occitanie**
- **Pays de la Loire**
- **Provence-Alpes-Côte d'Azur**

CONTACTS

81 rue de Lille, 75007 Paris
<https://breakpoverty.com>

Nadège MALTI (chargée de projet Mentorat ASE)
nmalti@breakpoverty.com

Julie FLOTTES (chargée de projet Réussite Connectée)
jflottes@breakpoverty.com



Spicee Éduc

Créé en 2022 Porté par l'entreprise Spicee Educ

CULTURE ET NUMÉRIQUE

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Sur l'ensemble du territoire national, la plateforme Spicee Éduc a vocation à lutter contre la désinformation et à muscler l'esprit critique !

Grâce à des parcours thématiques en ligne, des fiches pédagogiques et des vidéos ludiques, cette plateforme outille les enseignants pour leur permettre de créer une vraie cellule de fast checking dans leurs classes !

Le projet ambitionne clairement d'élargir les connaissances de la population en matière d'éducation aux médias et de fournir les clés nécessaires au développement du sens critique numérique.

Ce projet permet donc à des enseignants de conduire des ateliers d'éducation aux médias en classe, en s'appuyant notamment sur des formats vidéo et ressources pédagogiques qui y sont liés. Le format vidéo s'avère être très attractif dans tous les collèges et lycées, suscitant un vif intérêt parmi les jeunes. Le suivi du visionnage des vidéos est étroitement lié à l'actualité, tout comme la participation à des événements tels que la semaine de l'éducation aux médias. Les thématiques abordées incluent les réseaux sociaux, les fake news et la laïcité.

Au-delà de l'école, la structure propose également des abonnements aux établissements d'accueil, maisons des adolescents, écoles de la seconde chance, centres sociaux, etc. De plus, le projet inclut la mise en place de circuits de médiathèques.

Partenaires

CIPDR ; Canopé ; le Clémi ; Région académique Grand Est ; Région Occitanie ; Région Provence-Alpes-Côte d'Azur ; Région Bretagne ; Lumière sur l'info ; UnoWhy ; LDE ; EMLS ; AFP Factuel ; Mission Laïque Française ; 20 minutes ; Bien à l'école ; Les éditions Magnard ; Office for Climate Education ; Zebra production.

SPICEE

La plateforme 100% doc

PUBLIC CIBLE

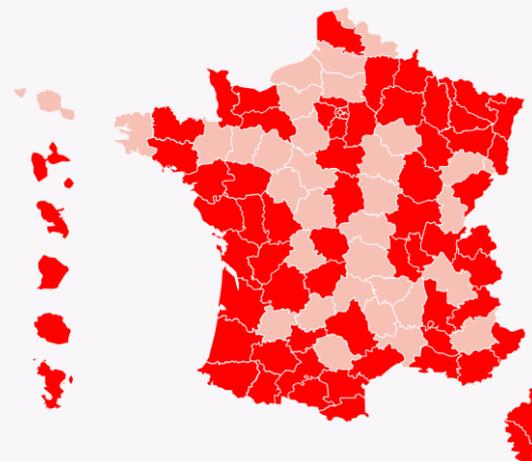
 **12 à 24 ans**

CHIFFRES CLÉS

298 610 Jeunes touchés

27 199 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



National

CONTACTS

4, rue du Faubourg Montmartre 75009 Paris
<https://www.spicee-educ.com>

Jean-Bernard SCHMIDT (Cofondateur)
jb@spicee.com

Gabriella KERN (Responsable du développement)
gabriella@spicee.com



Startup For Kids & Teens

Créé en 2015 Porté par l'entreprise Startup For Kids

SCIENCES INFORMATIQUES

ORIENTATION

INSERTION

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 cette application 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.

Ce projet permet aux jeunes de traiter les questions d'orientation, mais également, leur appétence sur des sujets d'innovation, quel que soit le milieu social : découverte de nouveaux métiers, acculturation au numérique, autour de thématiques qui parlent à tous, comme l'égalité, l'inclusion, ou le développement durable. Par ailleurs, lors de leur participation aux ateliers, les jeunes travaillent différentes compétences (hard et soft skills) acquises par l'expérimentation en mode projet : apprentissage du code, compréhension de l'IA mais aussi confiance en soi, prise de parole en public, travail en équipe, leadership et communication.

Pour mener ses actions, la structure s'appuie sur un écosystème d'intervenants et d'entreprises riche (plus de 400 partenaires dans l'écosystème et en moyenne 100 bénévoles interviennent chaque année sur les programmes).

Partenaires

Engie; Docusign; OnePoint; Ministère de l'Education Nationale ; Métropole de Nice ; Ville de Mulhouse ; Epitech ; Ecole 42 ; KM0 Mulhouse ; Maison de l'Intelligence Artificielle.



PUBLIC CIBLE

 **6 à 20 ans**

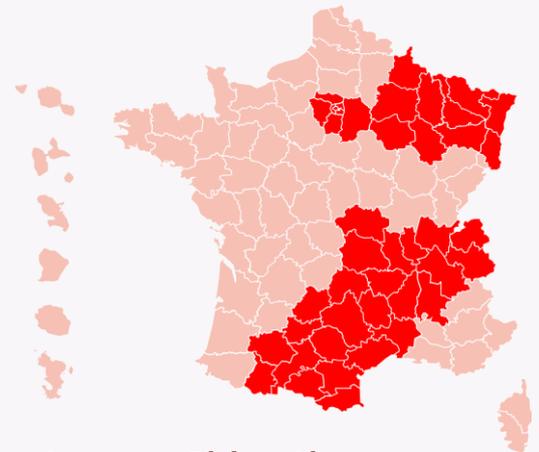
CHIFFRES CLÉS

8 000 Jeunes touchés

3 500 Familles bénéficiaires

70 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- Auvergne-Rhône-Alpes
- Grand-Est
- Ile-de-France
- Occitanie

CONTACTS

27 Passage Dubail 75010 Paris
<https://startupforkids.fr/>

Sharon SOFER (Représentant légal)
sharon@startupforkids.fr



ViensVoirMonTaf

Créé en 2022 Porté par l'association Viens Voir Mon Taf

ORIENTATION/INSERTION

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Projet d'accompagnement des collégiens et des collégiennes d'éducation prioritaire dans leur orientation et dans leur accès à des stages de 3eme de qualité, individualisés avec un impact sur leur parcours scolaire.

Pour mener ses actions, la structure se rend directement dans les établissements scolaires et organise différents formats à destination des élèves de troisième.

La création du format "stage dating" permet d'offrir un accompagnement plus poussé auprès de collèges partenaires. Il a répondu aux besoins des élèves et des équipes pédagogiques en invitant ces jeunes sans réseau à découvrir une riche palette de métiers et de parcours avant de se lancer dans leurs candidatures. L'événement a également participé à la réduction de la fracture numérique que les élèves subissaient en les aidant à candidater en ligne, le jour J et après le stage dating, via un suivi personnalisé de l'équipe ViensVoirMonTaf.

Partenaires

Métropole de Lyon ; UIMM Lyon-Rhône ; Fondation Groupe EDF ; Fondation d'entreprise Implid ; Collège Alice Guy ; Collège Gabriel Rosset.



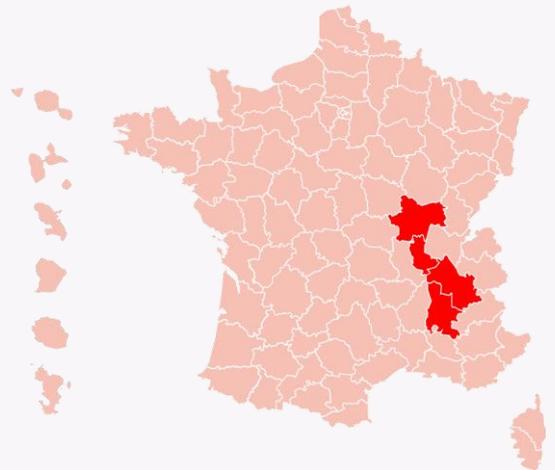
PUBLIC CIBLE

 **12 à 15 ans**

CHIFFRES CLÉS

2 627 Jeunes touchés

PÉRIMÈTRE



- **Drôme (26)**
- **Isère (38)**
- **Rhône (69)**
- **Saône-et-Loire (71)**

CONTACTS

2, rue Professeur Zimmermann, 69007 Lyon
<https://www.viensvoirmontaf.fr/>

Marion SELS (Directrice Auvergne-Rhône-Alpes)
marion@viensvoirmontaf.fr



Créé en 2018 Porté par l'entreprise Zamizen

CULTURE ET NUMÉRIQUE

Zamizen permet aux enfants de 3 à 11 ans de développer les compétences psychosociales à l'école, en périscolaire et en famille, avec un impact positif sur la santé, le bien-être, les apprentissages et le climat de la classe.

À l'école : un programme prêt à l'emploi avec des ressources en ligne et papier. Les activités proposées permettent aux élèves de se poser et d'être davantage à l'écoute en classe. Les enseignants observent des progrès significatifs chez certains enfants, notamment en matière de prise de parole et de gestion des émotions. 86%, « Zamizen m'aide à mieux gérer l'attention des élèves. »

En périscolaire : une malle d'activités facile à mettre en œuvre autour de 6 thèmes (jeux de rôle, musique, création artistique, retour au calme, jeux des émotions) et un programme de formation pour les animateurs.

Les retours des enseignants et des animateurs démontrent un impact positif sur les enfants, notamment en termes de recentrage et de gestion émotionnelle. 91% des répondants disent que «Zamizen aide les élèves à mieux gérer leurs émotions.»

En famille : une application pour une utilisation en autonomie et le développement espéré des ateliers pour parents dans le cadre du projet.

Particulièrement inclusive, la méthode est mobilisée à 70 % en réseau d'éducation prioritaire et est labellisée "Edu-Up" par l'Éducation Nationale.

Partenaires

35 collectivités ; Ma Petite planète ; Start up for kids ; Super Demain (Fréquence écoles).

PUBLIC CIBLE

 **3 à 11 ans**

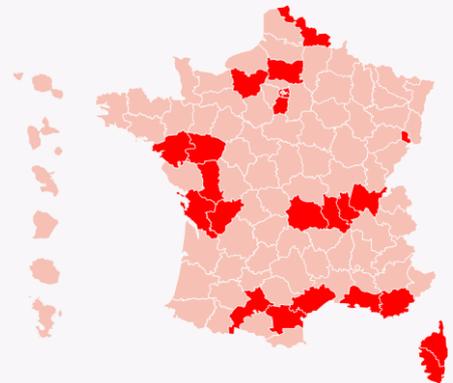
CHIFFRES CLÉS

13 950 Jeunes touchés

1 239 Familles bénéficiaires

727 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- Ain (01)
- Aude (11)
- Bouches-du-Rhône (13)
- Charente (16)
- Charente-Maritime (17)
- Corse-du-Sud (2A)
- Haute-Corse (2B)
- Eure (27)
- Haute-Garonne (31)
- Hérault (34)
- Loire (42)
- Loire -Atlantique (44)
- Maine-et-Loire (49)
- Nord (59)
- Oise (60)
- Puy-de-Dôme (63)
- Rhône (69)
- Deux-Sèvres (79)
- Var (83)
- Territoire de Belfort (90)
- Essonne (91)
- Hauts-de-Seine (92)
- Seine-Saint-Denis (93)
- Val-de-Marne (94)

CONTACTS

40 Rue Chef de Baie 17000 La Rochelle
<https://zamizen.fr>

Marc SINGER (Fondateur - responsable pédagogique) marc@zamizen.fr

Christelle PUJANTE (Co-Fondatrice Responsable Partenariats) christelle@zamizen.fr



Territoriaux

AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

- Lutte contre la précarité numérique - Association Secours Populaire Français
- Numérique au service de l'inclusion sociale - Afiph Isère
- Projets d'éducation et d'inclusion numérique dans les collèges - Département de la Drôme

BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ

- La Camio'NET itinérante - Association Ligue de l'enseignement de l'Yonne
- Le numérique pour tous avec les tablettes Amikeo - Association Handy Up

BRETAGNE

- Initiation au numérique sans écran - COLORI
- ModCo - ModCo

CENTRE-VAL DE LOIRE

- Dispositif O.S.E - Association Dispositif O.S.E (Orientation- Savoirs de base - Engagement)
- HomeClasse : tutorat solidaire à distance - Association Zup de Co

CORSE

- Code4Corsica - Association A Prova

GRAND EST

- Cardemy Fluent - Cardemy
- Inclu'Plus - Learn Enjoy
- MonRoE - Association CASF BISCHWILLER

Territoriaux

HAUTS-DE-FRANCE

- Ateliers éducatifs numériques - Association Agir pour l'école
- Plan numérique - Commune de Valenciennes
- Violences, Parlons-En - Edifice

ÎLE-DE-FRANCE

- Ambition Numérique - Association Sport dans la ville
- Ambition Vitry Haut - Masteur
- Ateliers d'anglais VR Mirabo - Reenbow
- C.I.A.R.A - Association Creative Handicap
- Connect'IT - Le Cube Garges
- Education au numérique pour les Val-demarnais
- Hub de l'innovation éducative numérique du 18^{ème} - Association Ligue de l'enseignement de Paris
- sKOLa - Association Séphora Berrebi
- ULIS BOT en V.O - Département du Val D'Oise

NORMANDIE

- Accompagnement aux numériques - Commune de Vernon
- Projet national inclusion numérique et numérique éducatif - Groupe Arcade-VYV

NOUVELLE-AQUITAINE

- Apprendre oui, mais autrement ! - Association Orks Grand Poitiers
- Cap Lab - Association Cap d'agir
- Robotique & éducation populaire, donner du sens au code - Association Ligue de l'enseignement Nouvelle-Aquitaine

Territoriaux

OUTRE-MER

- Expériences Numériques – Orange Digital Center
- Inclusion et insertion des jeunes au travers du numérique - Association CRIJ Réunion
- Mathémalins, Mathémalignes - Commune du Robert
- Projet éducatif par la Création 3D - Association Lire Dire Ecrire
- Réduire l'impact du cyberharcèlement sur les jeunes - Association Centres Relier
- Trouver sa voie et créer du lien par le numérique - Commune de Saint-Joseph
- Voilier Pélagos - Association Assistance Technique Polynésienne
- Webcup Campus Mayotte - Association Webcup

PAYS DE LA LOIRE

- E-tinérance - Association Le Coup de Main Numérique
- Les Newton Rooms - Fédération Léo Lagrange
- Lutter contre l'illectronisme et l'illettrisme - Mobidys

PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

- Média citoyen : un outil d'expression numérique - Association Ligue de l'enseignement Marseille 13
- Web télé du Grand Canet - Association Ligue de l'enseignement Marseille 13

AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

- Lutte contre la précarité numérique - Association Secours Populaire Français
- Numérique au service de l'inclusion sociale - Afiph Isère
- Projets d'éducation et d'inclusion numérique dans les collèges - Département de la Drôme



Laur-
éats

Lutte contre la précarité numérique

Créé en 2021 Porté par le Secours Populaire Français

ACCÈS AUX DROITS/INCLUSION

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

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...).

L'intégration systématique de l'accompagnement numérique dans les Points d'accueil solidarité témoigne de l'engagement du SPF à répondre aux besoins numériques des bénéficiaires. Ainsi, en 2022, le SPF a équipé 200 familles et s'engage à fournir une assistance personnalisée aux familles qui rencontrent des difficultés d'accès au numérique dans le cadre de l'aide aux devoirs.

Le SPF a été reconnu comme un point de contact privilégié pour les questions numériques, renforçant ainsi son rôle d'aide et de soutien dans ce domaine : face à une situation économique tendue, marquée par une inflation, la structure a développé une partie de son action vers l'assistance aux démarches administratives tout en maintenant un soutien aux familles bénéficiaires de l'aide aux devoirs. Cette adaptabilité démontre l'efficacité et la souplesse du projet face aux défis en évolution constante.

Partenaires

Union Nationale du Secours Populaire ; Fondation Michelin ; Caisse d'Épargne ; Département du Puy-De-Dôme ; Clermont Auvergne Métropole ; Université Clermont Auvergne ; Milleforme.



PUBLIC CIBLE

 **7 à 25 ans**

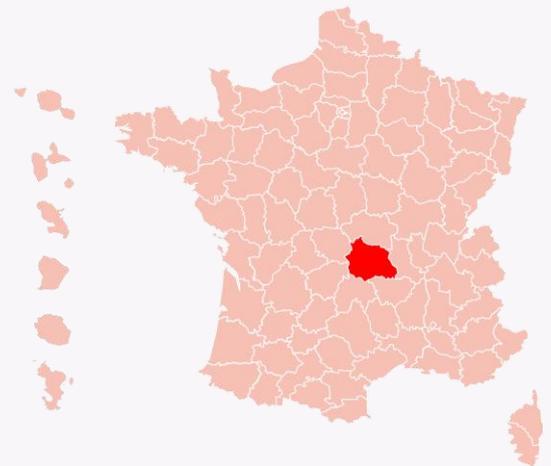
CHIFFRES CLÉS

189 Jeunes touchés

428 Familles bénéficiaires

19 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Puy de Dôme (63)

CONTACTS

10 Rue de Bien Assis, 63100 Clermont-Ferrand

<https://www.spf63.org>

Adrien THEPOT (Secrétaire général Adjoint)
adrien.thepot@spf63.org



Numérique au service de l'inclusion sociale

Créé en 2021 Porté par l'association Afiph Isère

HANDICAP

ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE

USAGES NUMÉRIQUES DE BASE

Projet d'équipement des IME (Institut Médico-Éducatif) de tablettes numériques, avec des logiciels spécialisés qui permettront aux équipes éducatives d'améliorer de façon exponentielle les interactions avec les enfants.

Les enseignants partagent entre eux les ressources et les élèves sont dans une vraie continuité pédagogique au moment des changements de classe : utilisation en rituel pour faciliter la mémorisation et l'automatisation des tâches, utilisation d'applications pour la lecture, le graphisme et les jeux mathématiques, utilisation d'internet et de logiciel de visioconférence augmenté pour faciliter les liens avec les orthophonistes.

Les retours sont très positifs aussi bien pour les enfants que pour les familles, les éducateurs et les enseignants. L'AFIPH souhaite renforcer la présence d'équipements numériques au sein de ces établissements en installant des TNI dans les différentes classes.

Partenaires

Fonds de dotation de l'AFIPH.

PUBLIC CIBLE

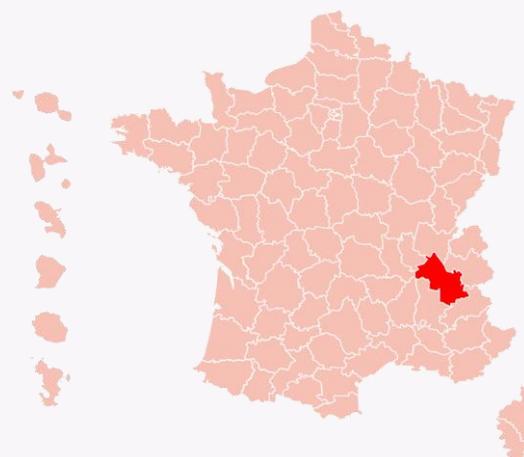
 **6 à 25 ans**

CHIFFRES CLÉS

120 Jeunes touchés

6 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Isère (38)

CONTACTS

3 Av. Marie Reynoard, 38100 Grenoble
<https://www.afiph.org/>

Daniel PAYERNEBARON (Responsable Mécénat) daniel.payernebaron@afiph.org

Mireille EYNARD (Responsable opérationnelle) mireille.eynard@afiph.org



Projets d'éducation et d'inclusion numérique dans les collèges

Créé en 2023 Porté par le département de la Drôme

ACCÈS AUX DROITS/INCLUSION

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Pour renforcer l'attractivité du collège Marcel Pagnol situé sur la commune de Valence et en zone REP (réseau d'éducation prioritaire), l'établissement a été doté d'un tiers-lieu numérique d'éducation, le Cre@L@bo.

Ce lieu s'appuie sur l'équipe pédagogique, le Département et un réseau de partenaires avec comme enjeu de l'ouvrir vers l'extérieur et notamment auprès des familles. Ce projet sera dans un premier temps expérimenté uniquement dans cet établissement avant d'être proposé à d'autres collèges du département de la Drôme. Une collaboration étroite est solidement établie avec le collège. Un coordinateur au sein du Département joue un rôle de liaison indispensable entre les différents partenaires.

Le projet a démarré avec plusieurs enseignants moteurs pour amorcer la mise en œuvre des premières actions. Désormais, c'est toute l'équipe pédagogique qui s'est emparée du projet. Un enseignant de technologie a notamment créé une option numérique qui a attiré 40 jeunes volontaires, lesquels consacrent 1h30 par semaine aux activités numériques en plus de leur emploi du temps habituel. Une augmentation significative du taux de poursuite des études vers des filières numériques parmi ces jeunes collégiens est également observée.

Partenaires

8 Fablab de Crest ; Réseau Canopé ; Les Eclaireurs du Numérique ; Moulin Digital ; Fablab Fabrico ; Just a Game Productions ; Université Grenoble Alpes et ESISAR école publique d'ingénieurs ; SEM ; services de l'Education Nationale.

- L A
D R O
M E -

LE DÉPARTEMENT

PUBLIC CIBLE

 **10 à 15 ans**

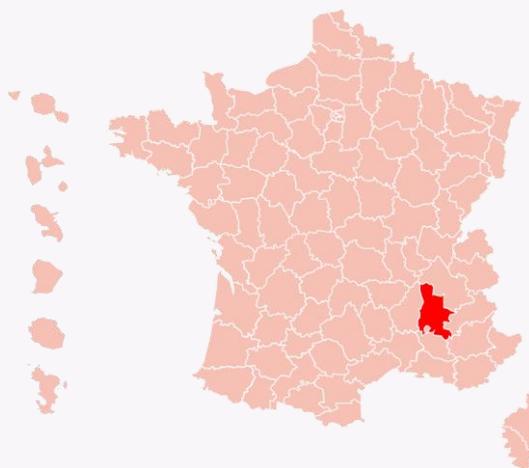
CHIFFRES CLÉS

686 Jeunes touchés

25 Familles bénéficiaires

48 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Drôme (26)

CONTACTS

26 Avenue du Président Herriot 26000
Valence
<https://ladrome.fr>

Gabriel SAGNARD (Chef de projet collège numérique)
gsagnard@ladrome.fr

Nicolas GUICHARD (Chargé de mission développement numérique)
nguichard@ladrome.fr



BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ

- La Camio'NET itinérante - Association Ligue de l'enseignement de l'Yonne
- Le numérique pour tous avec les tablettes Amikeo - Association Handy Up



Laur-
éats

La Camio'NET itinérante

Créé en 2022 Porté par la Ligue de l'enseignement de l'Yonne

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

CULTURE ET NUMÉRIQUE

SCIENCES INFORMATIQUES

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.

C'est pour lutter contre les inégalités sociales, géographiques et rétablir l'égalité des chances que la Ligue de l'enseignement de l'Yonne sillonne les zones rurales et les QPV avec la *Camio'NET itinérante au service du numérique inclusif et éducatif*. C'est un dispositif itinérant et dématérialisé, immédiatement identifiable par toute la communauté éducative, avec 3 piliers, d'interventions, usages, matériel, création, à l'école mais également en dehors de ce cadre : un itinéraire trimestriel, validé en copil, est proposé (formation, éducation aux médias, activités numériques, robotique éducative, stop motions, etc.).

Au-delà de ces réalisations tangibles, le projet a su rassembler une multitude d'acteurs du territoire dans une dynamique de co-construction. Aujourd'hui, la Camio'NET est devenue une marque dont toute la région peut être fière. Le principal défi réside désormais dans la pérennisation de ses actions.

Partenaires

Communauté de communes du Puisaye-Forterre ; ; Communauté de communes du Serein ; Communauté d'agglomération de l'auxerrois ; MSA ; SDJES ; réseau Focale ; CDOS ; E2C 89 ; UFOLEP ; USEP ; FRANCAS ; AFPA ; Mission locale tonnerrois ; AJIR en jovinien.



PUBLIC CIBLE

 5 à 25 ans

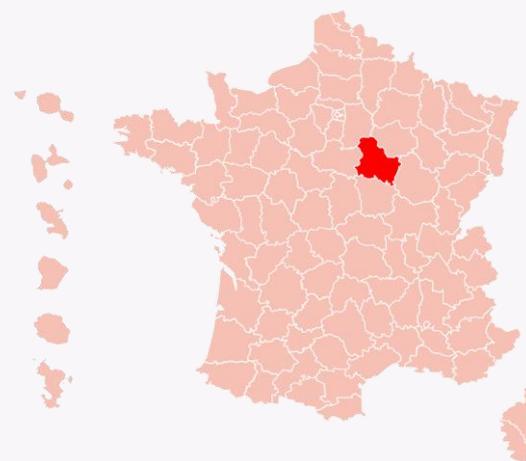
CHIFFRES CLÉS

3 960 Jeunes touchés

96 Familles bénéficiaires

57 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Yonne (89)

CONTACTS

57 Avenue des Clairions 89000 Auxerre
<https://www.laligue89.org>

Virginie JAYET-BREGEAULT (Déléguée générale)
vjayet@laliguebfc.org

Nadège LECLERC (Coordinatrice éducation numérique)
nleclerc@laliguebfc.org



Le numérique pour tous avec les tablettes Amikeo

Créé en 2022 Porté par l'association Handy Up

HANDICAP

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Le projet consiste à étendre le déploiement de tablettes avec applications spécialisées Amikeo au sein 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 d'établissements, déploiement des actions d'accompagnement grâce à ces outils, capitalisation et échanges sur les bonnes pratiques pour préparer l'essaimage.

Amikeo permet de débloquent et de généraliser des apprentissages utiles pour l'inclusion, notamment : l'accès à la communication, l'autonomie dans les tâches du quotidien et le renforcement de la confiance et de la fierté dans l'utilisation des outils numériques. Amikeo est utilisé dans des dispositifs d'inclusion à l'école, tels que les unités d'enseignement externalisées et les Dispositifs d'Autorégulation. Par ailleurs, l'utilisation des tablettes facilite le lien avec les familles. Cela facilite le partage des expériences vécues au sein de l'établissement avec la famille, et vice versa.

En outre, l'usage d'Amikeo permet :

- La diversification des outils d'accompagnement permettant la remobilisation des personnes en retrait, grâce à l'attrait du numérique;
- Le développement de la pair aidance : les outils numériques suscitent un grand intérêt chez les personnes, favorisant ainsi les interactions, l'entraide et la collaboration pour leur utilisation;
- Le développement de l'autonomie : l'utilisation d'outils numériques permet de fournir aux personnes un guide pour accomplir des tâches sans nécessiter la présence de professionnels.

Partenaires

Auticiel ; Région Bourgogne-Franche-Comté ;
Fondation Harmonie Mutuelle.



PUBLIC CIBLE

 **5 à 25 ans** (et adultes en situation de handicap avec besoins éducatifs)

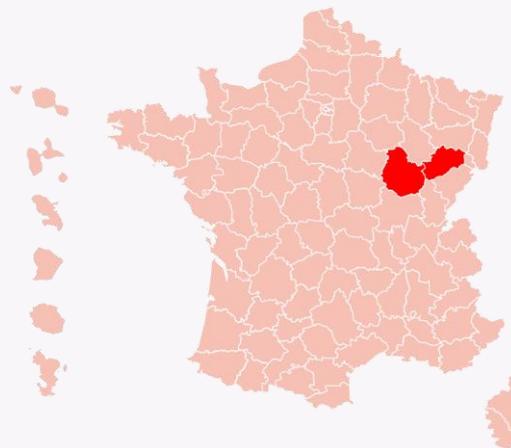
CHIFFRES CLÉS

18 Jeunes touchés

26 Adultes touchés

42 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- Côte d'or (21)
- Haute-Saône (70)

CONTACTS

4 Rue M Chantal Isle de Beauchaine 70000
Vesoul
<https://www.handy-up.fr>

Maurice DECKMIN (Représentant légal)
maurice.deckmin@gmail.com

Géraldine Durieux (Opérationnelle)
gdurieux@handy-up.org



BRETAGNE

- Initiation au numérique sans écran - COLORI
- ModCo - ModCo



Laur-
éats

Initiation au numérique sans écran

Créé en 2018 Porté par l'entreprise COLORI

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

SCIENCES INFORMATIQUES

CULTURE ET NUMÉRIQUE

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 Éducatif 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 et 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.

60 animateurs ont été formés, réalisant en moyenne 4 ateliers dans leur centre respectif. Les retours ont toujours été positifs, et les ateliers sont proposés durant les temps périscolaires pour assurer un suivi régulier. Par ailleurs, 42 enseignants ont participé aux journées du numérique, où la présence d'un animateur formé de la ville a favorisé la création de liens entre l'école et le centre de loisirs, permettant ainsi de programmer de nouvelles séances COLORI pendant le temps de classe dans certaines écoles. Des ateliers débats avec les enfants du cycle 3 ont rencontré un franc succès et ont été reproduits lors des Journées du Numérique.

Partenaires

Ville de Rennes (Collectivité); Département d'Ille et Vilaine (Formation des médiathécaires); directeurs et animateurs de centres de loisirs de Montreuil; l'élú à l'éducation, l'équipe périscolaire de la ville.

COLORI

PUBLIC CIBLE

 **3 à 8 ans**

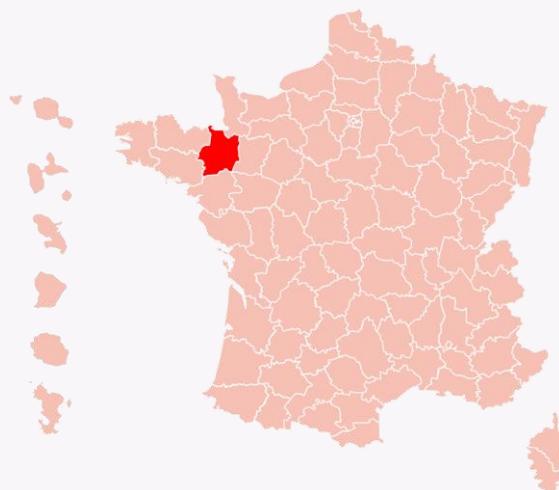
CHIFFRES CLÉS

4 635 Jeunes touchés

2 890 Familles bénéficiaires

437 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Ille-et-Vilaine (35)

CONTACTS

4 bis avenue de la belle Gabrielle
94120 Fontenay-sous-Bois
<https://colori.fr>

Lisa Merillou (Suivi projet)
lisa@colori.fr

Matthieu Logel (Directeur commercial)
matthieu@colori.fr



Créé en 2023 Porté par l'entreprise ModCo

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

ModCo c'est un peu le Mode Avion pour la classe ! Cette EdTech apporte un cadre sécurisé à l'usage pédagogique des téléphones personnels en classe et répond à 2 enjeux : responsabiliser les élèves à un usage raisonné de leur téléphone et permettre l'enseignement par le numérique.

Les plans d'équipement numériques déployés ne sont pas efficaces. Ils coûtent cher, requièrent une logistique forte et sont peu utilisés en classe. Conclusion : l'enseignement au et par le numérique fait défaut. Pourtant, les collégiens et lycéens sont fortement équipés. Avec ModCo, l'usage du BYOD (Bring Your Own Devices), à savoir des outils personnels en classe, devient une alternative plausible.

En effet, le numérique apporte des atouts pédagogiques non négligeables pour le professeur : interactivité, engagement, personnalisation et différenciation des contenus par élève et l'engagement actif des élèves dans leur apprentissage. Avec ModCo, le professeur peut capitaliser sur les outils personnels tout en maîtrisant les usages pédagogiques.

L'interdiction encourage la transgression des règles, sans aucun apport éducatif. Il est important d'encourager le numérique pédagogique et ses bonnes pratiques et d'apprendre ainsi aux élèves un usage positif en classe et au-delà de la classe. L'usage des téléphones peut être source de distraction. Aussi, ModCo mesure en temps réel le taux d'assiduité des élèves. Ce contrôle non intrusif pour l'élève assure sa responsabilisation.

Partenaires

Etablissements ; Coopératives numériques pédagogiques ; DSDEN ; Canopé ; Région Bretagne ; Départements des Côtes d'Armor ; Département du Finistère ; Département d'Ille et vilaine ; Département du Morbihan ; DDEC (Direction Diocésaine de l'Enseignement Catholique de Bretagne) ; CAEC (Comité Académique de l'Enseignement Catholique) ; LDE ; Hello RSE ; Edtech France ; Edtech Grand Ouest

PUBLIC CIBLE

 **12 à 18 ans**

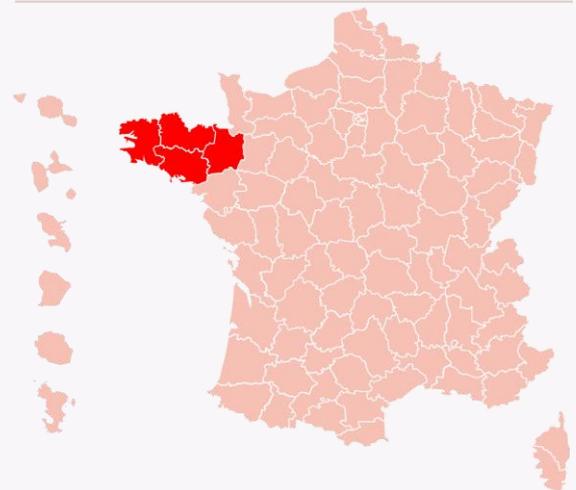
CHIFFRES CLÉS

1 361 Jeunes touchés

727 Familles bénéficiaires

21 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Côtes-d'Armor (22)**
- **Finistère (29)**
- **Ille-et-Vilaine (35)**
- **Morbihan (56)**

CONTACTS

4 Rue André Marie Ampère 22300 Lannion
www.modco.fr

Hélène AZEVEDO (Fondatrice)
helene@modco.fr

Sylvie AUDRAIN (Fondatrice)
sylvie@modco.fr



CENTRE-VAL DE LOIRE

- Dispositif O.S.E - Association Dispositif O.S.E (Orientation- Savoirs de base - Engagement)
- HomeClasse : tutorat solidaire à distance - Association Zup de Co



Laur-
éats

Dispositif O.S.E

Créé en 2020 Porté par l'association Dispositif O.S.E

ORIENTATION/INSERTION

ACCÈS AUX DROITS

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

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.

Ce projet offre un programme et un portfolio adaptés, favorisant des parcours individualisés et une progression rapide, même à partir de niveaux de départ très bas. Les résultats tangibles et l'autonomisation observés facilitent l'insertion socio-professionnelle des jeunes bénéficiaires. Ces derniers deviennent des "tuteurs du numérique", contribuant à promouvoir l'inclusion numérique de manière globale;

De plus, l'entourage des jeunes bénéficie de leur acquisition de compétences numériques, essentielles dans un contexte de dématérialisation des services publics.

Partenaires

Université Chartraine du Temps Libre ; Goodeed ; CSE Jules Verne Mainvilliers ; Hub Leo Lagrange ; Médiathèque Jean de la Fontaine de Mainvilliers ; CRIA 28 ; Missions locales ; France Travail.



PUBLIC CIBLE

 **15 à 24 ans**

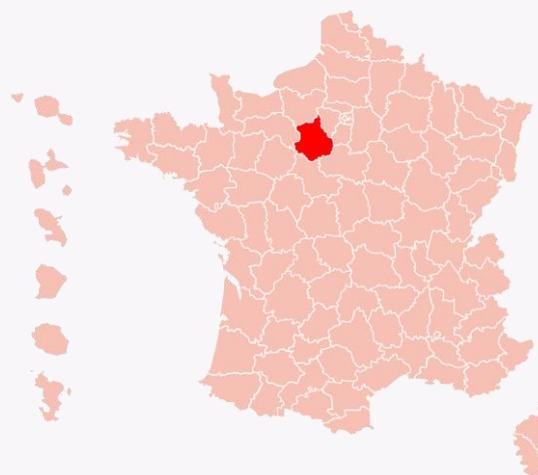
CHIFFRES CLÉS

48 Jeunes touchés

21 Familles bénéficiaires

3 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Eure-et-Loir (28)

CONTACTS

137 avenue de la résistance
28300 Mainvilliers
<https://www.dispo-ose.fr>

Barbara PEQUIGNOT / Linda BENYAHIA
(Responsables de formation)
dispositif.ose@gmail.com



HomeClasse : tutorat solidaire à distance

Créé en 2022 Porté par l'association Zup de Co

HANDICAP

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Mise en place d'un programme de tutorat d'élèves en difficultés scolaires des mentors (étudiants ou jeunes actifs), via la plateforme éducative HomeClasse.org.

Le mentorat en ligne, offre à la fois un accompagnement individuel et permet la mobilisation de divers profils. Cette flexibilité permet de toucher des élèves résidant trop loin des campus pour du présentiel. Elle est appréciée tant par les tuteurs que par les élèves, qui bénéficient d'un accompagnement chez eux ou en salle informatique (établissements scolaires, clubs de foot, local).

Par ailleurs, les retours des publics, notamment des mères isolées, sont particulièrement précieux pour le projet. Un local a été mis en place dans le Loir-et-Cher (Blois) pour accueillir les élèves et les familles, offrant un accès encadré à un ordinateur par des animateurs et des services civiques. Un travail important de remobilisation des jeunes et de construction de relations de confiance avec les familles est réalisé pour encourager la participation des enfants.

Le projet a contribué à transformer l'image du numérique, le positionnant désormais comme un outil d'inclusion et d'éducation plutôt que source de tension. Il a touché un large éventail de publics, tant en termes de typologie que de géographie, et a renforcé la collaboration entre les acteurs de l'écosystème.

Partenaires

Cité éducative de Blois ; Conseil départemental du Loir-et-Cher ; Bailleurs sociaux (Loir et cher logement, 3F) ; MyMaxicours ; StudyTracks ; Prof en Ligne ; Fondation Sysley ; Fondation SNCF ; Mutuale ; 10 Etablissements Scolaires ; Académie Orléans-Tours ; Loir-et-Cher-Tech ; Blois Foot 41 ; CRIA 41.

ZUP DE CO

PUBLIC CIBLE

 **7 à 25 ans**

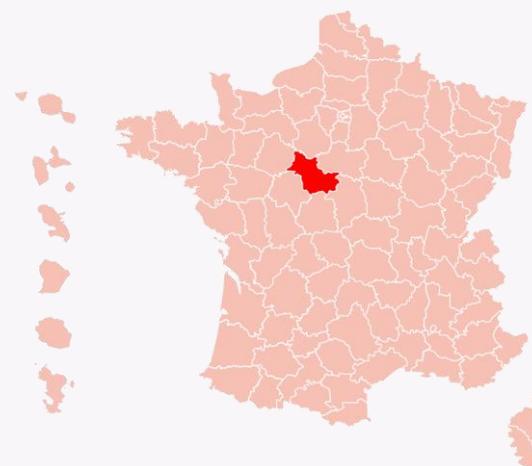
CHIFFRES CLÉS

264 Jeunes touchés

560 Familles bénéficiaires

50 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Loir-et-Cher (41)

CONTACTS

43, Boulevard Haussmann, 75009 Paris
<https://zupdeco.org>

Karim BOUHASSOUN (Responsable du projet)
karim.bouhassoun@zupdeco.org

Cindy Essoh-Schenck (Directrice de ZUP de CO)
cindy.essoh@zupdeco.org



CORSE

- Code4Corsica - Association A Prova



Laur-
éats

Créé en 2021 Porté par l'association A Prova

HANDICAP

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Ce projet permet de découvrir de nouvelles pratiques et outils pour faire évoluer les usages dans le travail, les apprentissages, la façon de communiquer, la façon de s'informer.

Une volonté de transformer nos façons d'agir en intégrant le numérique dans le quotidien d'école, personnel et professionnel. Soutenu par le Fonds Social Européen, A Prova agit surtout auprès d'un public de demandeurs d'emploi, de personnes âgées, de personnes en situation de handicap. NINE a permis désormais d'adresser toutes nos actions aux jeunes !

Cette démarche de démocratisation du numérique s'inscrit dans une démarche durable puisqu'à ce jour chacune des actions a pour objectif d'être proposée sur le territoire régional, y compris dans le rural. Des supports pédagogiques ont été créés et certains ateliers adaptés pour le public en situation de handicap. Quant aux collégiens et lycéens, le fait d'intégrer les outils du numérique dans leur recherche d'orientation a permis de débloquent des freins mentaux liés à l'administratif... Aujourd'hui, les interventions sont axées sur la Ludo pédagogie, notamment sur les thématiques de parcours sup, outils de gestion de temps, d'organisation etc... Les retours du corps enseignant sont positifs avec comme effets observés :

- Curiosité accrue des jeunes pour les métiers du numérique ;
- Souhait de continuer à utiliser les outils numériques collaboratifs et de pratiquer plus régulièrement dans la recherche d'actualités ;
- Besoin de réseautage important avec les professionnels du secteur.

Partenaires

Le FSE et la DREETS, les Missions locales de Corse avec leur ARML, l'Université de Corse et Pepite Corse, L'académie de Corse, les lycées et collèges de Corse (professionnels et généraux), notre réseau régional Cumaprimpresa, CAP Emploi, nos jeunes!

PUBLIC CIBLE

 **3 à 6 ans**

CHIFFRES CLÉS

198 Jeunes touchés

15 Familles bénéficiaires

9 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Corse

CONTACTS

Pôle économique, 4 Av. du Mont Thabor
immeuble Castellani, 20090 Ajaccio
<https://www.aprova.fr/>
<https://www.instagram.com/aprova.corsica>

Denis PINELLI (Gérant administratif & suivi financier) denis@aprova.fr

Cécile MARTELLI (Directrice de projet)
cecile@aprova.fr



GRAND EST

- Cardemy Fluent - Cardemy
- Inclu'Plus - Learn Enjoy
- MonRoE - Association CASF BISCHWILLER



Laur-
éats

Cardemy Fluent

Créé en 2022 Porté par l'entreprise Cardemy

CULTURE ET NUMÉRIQUE

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

Cardemy est une plateforme numérique d'apprentissage des langues étrangères qui propose un nombre illimité de « flashcards » vidéo (micro-quiz) adaptées aux métiers ciblés et aux centres d'intérêt des apprenants grâce à l'IA.

Elle permet aux apprenants des filières plus techniques de concentrer l'apprentissage de l'anglais sur les compétences professionnelles essentielles.

La plateforme Cardemy offre également un backend dédié aux enseignants, leur permettant de contrôler l'IA afin de personnaliser plus rapidement les cursus de leurs élèves et suivre la progression de leur apprenant sur l'application.

Partenaires

Université de Lorraine; Analyse et Traitement Informatique de la Langue Française (ESSR)).



PUBLIC CIBLE

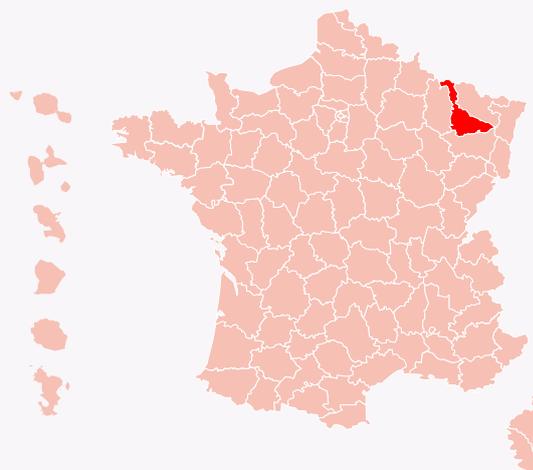
 **18 à 25 ans**

CHIFFRES CLÉS

23 Jeunes touchés

1 Médiateur éducatif touché

PÉRIMÈTRE



Meurthe-et-Moselle (54)

CONTACTS

66 Avenue des Champs Elysées 75008 Paris
<https://cardemy.com>

Nicolas SERAPHIN (Directeur financier)
contact@cardemy.com



Inclu'Plus

Créé en 2023 Porté par l'entreprise Learn Enjoy

INCLUSION

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Équiper 70 élèves porteurs de TSA des applications pédagogiques PreSchool et School, reprenant le programme de maternelle et de CP.

En collaboration avec la DRANE de l'académie de Reims : mise à disposition du matériel, formation des enseignants et AESH à la prise en charge d'élèves autistes et à la prise en main des applications LearnEnjoy, suivi fin des progrès des élèves et mesure de la satisfaction de l'équipe éducative.

Le projet s'est opéré en coordination avec l'académie de Reims. L'implication de l'Académie a garanti la bonne identification des enfants et permis de former et d'impliquer les référents éducatifs.

Partenaires

Académie de Reims



PUBLIC CIBLE

 **3 à 9 ans**

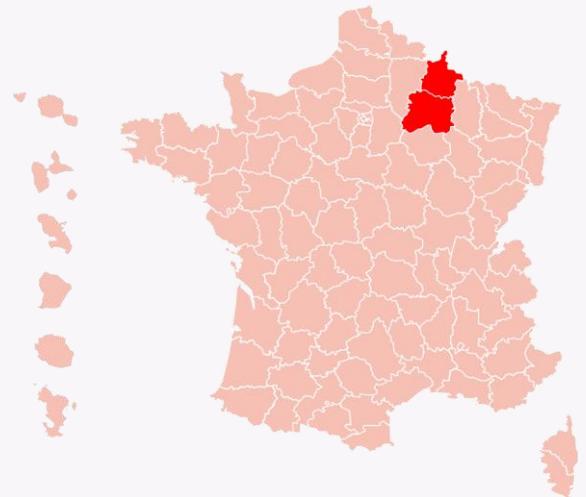
CHIFFRES CLÉS

131 Jeunes touchés

23 Familles bénéficiaires

195 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- Ardennes (08)
- Marne (51)

CONTACTS

25 Villa de l'Ermitage, 78000 Versailles
<http://www.learnenjoy.com/nos-apps/>

Noé KEREN (fondateur)
noe.keren@learnenjoy.com



Créé en 2021 Porté par l'association CASF BISCHWILLER

SCIENCES INFORMATIQUES

ROBOTIQUE EDUCATIVE

Le projet vise à créer une communauté d'apprentissage en mobilisant des méthodes d'intelligence collective autour de l'apprentissage de la robotique.

Il complète ainsi l'offre éducative du territoire de Bischwiller, en animant des ateliers de robotique, en fournissant du matériel pédagogique et en accompagnant l'ensemble des familles des enfants scolarisés en cycle 3 et cycle 4.

Cette communauté d'apprentissage s'est mise en place avec l'IUT de Haguenau, et comprend désormais 3 enseignants chercheurs ainsi que le responsable du CASF de Bischwiller. Une action de capitalisation est en cours au travers de la construction d'un WIKI.

Partenaires

IUT d'Haguenau ; Communauté d'agglomération d'Haguenau ; La CyberGrange ; Etablissement Scolaire Goulden ; Maurois et Erlenberg de Bischwiller.

PUBLIC CIBLE

 **6 à 25 ans**

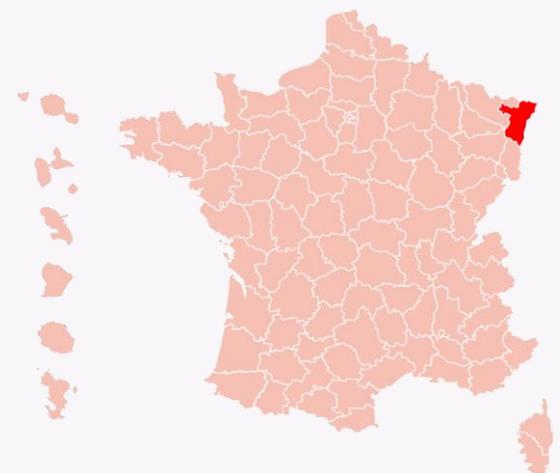
CHIFFRES CLÉS

+ 1100 Jeunes touchés

+ 300 Familles bénéficiaires

+ 60 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Bas-Rhin (67)

CONTACTS

7 Rue des Casernes, 67240 Bischwiller
<https://www.casf-bischwiller.net/>

Quentin CZERWIEC (coordinateur)
casf@casf-bischwiller.net

Damien LENOUEVEL (directeur)
d.lenouvel@casf-bischwiller.net



HAUTS-DE-FRANCE

- Ateliers éducatifs numériques - Association Agir pour l'école
- Plan numérique - Commune de Valenciennes
- Violences, Parlons-En - Edifice



Laur-
éats

Ateliers éducatifs numériques

Créés en 2022 Porté par l'association Agir pour l'école

ACCÈS AUX DROITS / INCLUSION

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Développer et déployer une suite d'applications pour permettre aux enfants de 5 à 7 ans de progresser à leur rythme dans l'apprentissage de la lecture (phonologie, code alphabétique, fluence) à partir des notions abordées en classe (GS-CP-CE1) sans rupture pendant les vacances scolaires.

L'application « Du Mot au Texte » intègre notamment une cinquantaine d'exercices ludiques, un moteur de reconnaissance vocale et une intelligence artificielle embarquée. L'application « Fluence » travaille quant à elle sur la vitesse de lecture, compétence indispensable pour accéder à des textes plus long et complexe.

Le projet consiste à déployer l'usage supervisé de ces applications auprès des enfants de 5 à 7 ans scolarisés en éducation prioritaire (REP ou REP+) ou résidant en QPV pendant les vacances scolaires. Ces ateliers numériques s'inscrivent dans une logique de continuité éducative, afin d'améliorer l'apprentissage de la lecture et de lutter contre l'échec, les inégalités scolaires et les effets de la discontinuité pédagogique liés à la rupture estivale. Les données d'usages des applications confirment une corrélation entre le temps d'utilisation et l'acquisition des compétences de lecture.

Le financement a permis le prêt de matériel numérique, la formation et l'accompagnement des structures partenaires (collectivités, associations, structures d'accueil) chargées d'accueillir les enfants après la classe. Les partenaires associatifs souhaitent reconduire d'une année sur l'autre et étendre au temps périscolaire.

Partenaires

Laboratoire EA 3082 d'Étude des Mécanismes Cognitifs (LEMC) de l'Université Lumière Lyon 2 ; Fédération des centres sociaux et socio-culturels ; Fédération Leo Lagrange Hauts-de-France ; Fédération Francas ; Académie de Lille ; Société Entropeak.



PUBLIC CIBLE

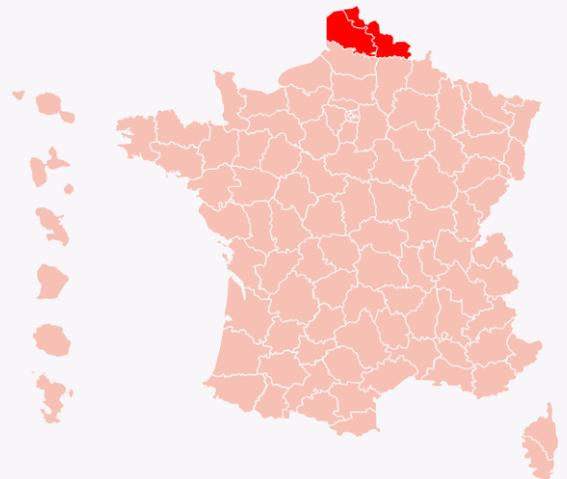
 **5 à 7 ans scolarisés en éducation prioritaire**

CHIFFRES CLÉS

1 223 Jeunes touchés

107 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- Nord (59)
- Pas-de-Calais (62)

CONTACTS

59 Rue la Boétie 75008 Paris
<http://www.agirpourlecole.org>

Siel Guedj Cohen (Chargée de projet)
sguedj@agirpourlecole.org

Jean-baptiste Prevost (Secrétaire général)
jbprevost@agirpourlecole.org



Plan numérique

Créé en 2022 Porté par la Commune de Valenciennes

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Equiper les écoles de la ville en ENI et en tablette pour démocratiser l'accès aux récentes innovations numériques et à leur enseignement qui bouleversent le rapport aux savoirs scolaires.

Le projet consiste à équiper numériquement : 96 classes élémentaires et 57 classes maternelles. Soucieuse de la réussite et du travail collaboratif au côté de l'Education Nationale, la ville de Valenciennes a mis en place un programme de formation répondant aux besoins des enseignants.

Les retours de la part des enseignants sont très positifs, y compris de ceux qui étaient initialement réticents à l'introduction des écrans numériques interactifs (ENI) dans leurs salles de classe. Cet accompagnement et ce suivi ont permis une bonne appropriation de l'ENI. Il est observé une maîtrise accrue des outils. Les enseignants sont très satisfaits de leur utilisation, notamment dans la recherche de vidéos en ligne.

Les écoles n'ayant pas encore été dotées de tablettes ou de TNI sont impatientes de pouvoir développer des activités grâce à ces outils. L'importance de cette initiative est soulignée lors des conseils d'école.

En une année, aucune problématique majeure n'a été signalée concernant la prise en main des ENI et des tablettes. Au contraire, l'une des écoles de la ville à initier un projet Notre Ecole Faisons La Ensemble (NEFLE) pour obtenir une subvention en vue d'équiper l'école de tablettes supplémentaires, complétant ainsi l'allocation de la ville.

Partenaires

Plan De Relance – SNEE; Préfecture (Etat); CFI; I2Form (Entreprise); DANE de Lille - Thierry Heuguebart (Education Nationale).

PUBLIC CIBLE

 **3 à 12 ans**

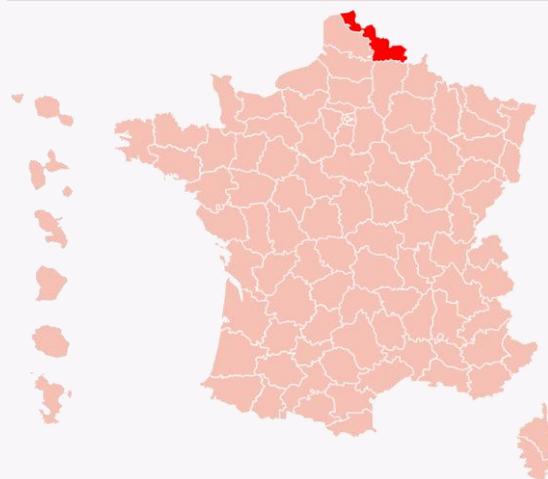
CHIFFRES CLÉS

2 000 Jeunes touchés

487 Familles bénéficiaires

102 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Nord (59)

CONTACTS

Place d'Armes 59300 Valenciennes
<https://www.valenciennes.fr>

Caroline VAINGRE-HUMETZ (Directrice des innovations pédagogiques et sociales)
chumetz@ville-valenciennes.fr

Nathalie DUMINY Cheffe de service
Parcours scolaire et Activités de Loisirs)
nduminy@ville-valenciennes.fr



Violences, Parlons-En

Créé en 2023 Porté par l'entreprise Edifice

VIOLENCES FAITES AUX ENFANTS

HARCÈLEMENT EN LIGNE

Concevoir et déployer un espace d'information et de sensibilisation aux violences directement accessible depuis l'ENT NEO de l'établissement et sur une plateforme nationale violences-parlonsen.fr

L'élève accède à des ressources, adaptées à son âge, lui permettant de comprendre les différentes formes de violences et les solutions qui existent pour y mettre un terme. Les enfants, confrontés ou témoins de situations de violence, sont également accompagnés pour donner l'alerte. Des raccourcis vers les sites et les numéros de l'Association E-Enfance et du 119 sont disponibles.

La création de ressources pédagogiques pratiques et adaptées a été bénéfique tant pour les enseignants que pour les élèves, renforçant ainsi l'impact éducatif du projet.

Les événements de sensibilisation en ligne ont connu une participation massive, rassemblant un large public autour des enjeux éducatifs et d'inclusion du projet

Après une phase pilote c'est finalement l'ensemble des collèges et lycées de la région Hauts-de-France ont adhéré au projet plusieurs départements ont manifesté leur intérêt.

Partenaires

Région académique des Hauts-de-France ; Conseil régional des Hauts-de-France ; DRAAF des Hauts-de-France ; 119 - Allô Enfance en danger ; Make.org ; E-Enfance ; les départements du Pas-de-Calais, du Nord, de la Somme, de l'Aisne et de l'Oise.

PUBLIC CIBLE

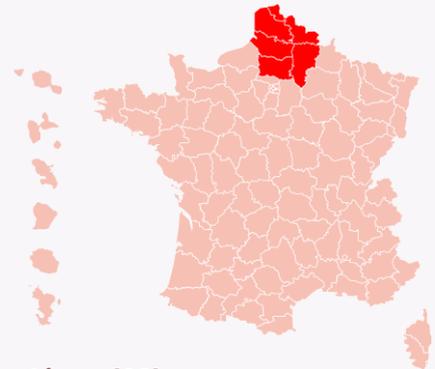
 **5 à 18 ans**

CHIFFRES CLÉS

588 570 Jeunes atteints

51 595 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Aisne (02)**
- **Nord (59)**
- **Oise (60)**
- **Pas-de-Calais (62)**
- **Somme (80)**

PLATEFORME NATIONALE



<https://violences-parlonsen.fr>

CONTACTS

10 boulevard des Batignolles 75017 Paris
<https://edifice.io>

Jérémy TESSIER (Chef de projet)
jeremy.tessier@edifice.io

Margaux TRYSTRAM (Responsable des partenariats)
margaux.trystram@edifice.io



ÎLE-DE-FRANCE

- Ambition Numérique - Association Sport dans la ville
- Ambition Vitry Haut - Masteur
- Ateliers d'anglais VR Mirabo - Reenbow
- C.I.A.R.A - Association Creative Handicap
- Connect'IT - Le Cube Garges
- Education au numérique pour les Val-demarnais
- Hub de l'innovation éducative numérique du 18^{ème} - Association Ligue de l'enseignement de Paris
- sKOLa - Association Séphora Berrebi
- ULIS BOT en V.O - Département du Val D'Oise



Laur -
éats

Ambition Numérique

Créé en 2022 Porté par l'association Sport dans la ville

ACCÈS AUX DROITS/INCLUSION

Intégrer des actions centrées sur la découverte du numérique au sein de son programme d'accompagnement des jeunes en insertion professionnelle. Ces jeunes étaient particulièrement éloignés de ce secteur qu'il considérait comme inaccessible et pour lequel ils n'avaient pas de représentation concrète.

Des ateliers ludiques ont permis d'attirer ce public difficile à capter avec des activités telles que des demi-journées d'e-sport et des ateliers de réalité virtuelle, touchant plus de 380 jeunes largement au-dessus de l'objectif initial de 180 jeunes, montrant ainsi la pertinence de ces initiatives.

Les actions d'accompagnement se sont révélées particulièrement utiles en les adaptant aux différents publics : initiation à l'outil numérique pour les jeunes éloignés de l'emploi, ateliers sur Parcoursup pour les lycéens en terminale, découverte des métiers du numérique pour les jeunes Post-bac.

Enfin, ce projet a aussi été l'opportunité d'expérimenter et de pérenniser un nouveau format de rencontre : les Cafés de l'alternance. Deux fois par ans, l'association invite des partenaires privés du secteur du numérique dans un lieu sportif pour présenter les opportunités et accompagnent les jeunes sur leurs entretiens.

Partenaires

Microfolies Bobigny ; Le Cube ; Altice ; Ubisoft ; LinkedIn ; Ecole Efrei ; Snapchat ; Ecole 42 ; Salesforce ; Kmoove.



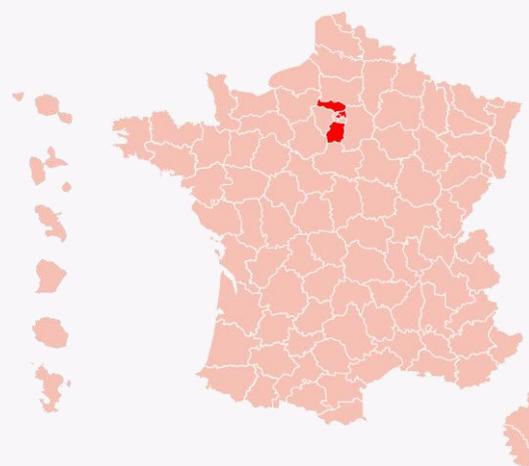
PUBLIC CIBLE

 **7 à 18 ans**

CHIFFRES CLÉS

385 Jeunes touchés

PÉRIMÈTRE



- Paris (75)
- Essonne (91)
- Seine-Saint-Denis (93)
- Val d'Oise (95)

CONTACTS

15 Quai de la Gare d'Eau 69009 Lyon
<https://www.sportdanslaville.com>

Joris SIMILLE (Responsable partenariats publics IDF)
jsimille@sportdanslaville.com

Louise DESMOULINS (Chargée de Mission partenariats publics IDF)
ldesmoulins@sportdanslaville.com



Ambition Vitry Haut

Créé en 2023 Porté par l'entreprise Masteur

CULTURE ET NUMÉRIQUE

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Stimuler l'engagement des jeunes adolescents résidents en banlieues parisiennes (Val-de-Marne et Yvelines) dans le cadre de leur travail scolaire grâce à un programme d'accompagnement innovant. Il repose sur un dispositif de tutorat en ligne développé par la Edtech Masteur intégrant une dimension ludique à l'apprentissage et des coachings resserrés (2 fois/semaine).

Les métriques construites à partir de la littérature scientifique révèlent un taux d'engagement (assiduité, qualité des interactions, productivité) de 90% après un mois et demi de programme et une amélioration moyenne de 10 points du "sentiment de progression" sur les notions abordées (compréhension, sens et plaisir).

Les partenariats avec les collectivités locales, comme avec la communauté d'agglomération de Saint-Quentin-en-Yvelines, facilitent la mise en place des collaborations locales pour le recrutement des utilisateurs et le suivi des familles qui bénéficient également de conférences/webinaires dans le cadre du programme.

Pour motiver les élèves, la Edtech a mis en place un système de récompense écologique et solidaire. L'application convertit leurs temps d'étude en crédit virtuel "les pétales" qui permettent de financer des dons de repas auprès des associations partenaires des restos du cœur. Les 83 élèves du programme ont ainsi généré 1500 repas durant l'expérimentation !

Partenaires

L. Torregrosa (Psychologue); Mairie de Vitry sur Seine ; Réseau Canopé; Communauté d'agglomération de Saint Quentin en Yvelines ; Restos du cœur.



PUBLIC CIBLE

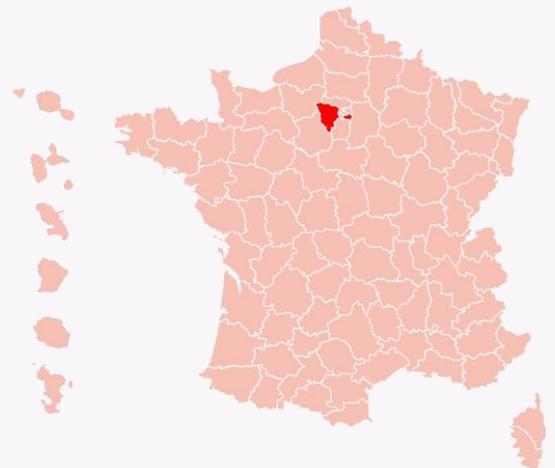
 **11 à 17 ans**

CHIFFRES CLÉS

83 Jeunes touchés

58 Familles bénéficiaires

PÉRIMÈTRE



- **Yvelines (78)**
- **Val-de-Marne (94)**

CONTACTS

12 avenue des près 78180 Montigny
<https://www.masteur.com>

Wajih JMAIEL (Représentant légal)
wajih@masteur.com



Ateliers d'anglais VR Mirabo

Créé en 2022 Porté par l'entreprise Reenbow

SCIENCES INFORMATIQUES

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

Développer et expérimenter une application permettant aux enfants d'apprendre l'anglais grâce à la réalité augmentée quelles que soient leurs difficultés ou leur handicap.

175 kits de réalités virtuelles ont été déployés dans des collèges, écoles et centre de loisir de Seine-St-Denis pour expérimenter cette application. Après une phase de démonstration les enseignants et animateurs sont en mesure de mener des séances avec les élèves même s'ils ne sont pas eux-mêmes à l'aise avec l'anglais.

Les retours indiquent que la solution est particulièrement adaptée au niveau primaire et un partenariat est en cours de mise en place avec l'académie afin de bénéficier de retours d'expérimentations plus structurés sur ce public.

Les développements effectués semblent également pertinents pour la formation professionnelle. Un partenariat est en cours avec le CCABTP à destination de 6 CFA avec une approche modulaire autour de l'anglais et du FLE. Des modules immersifs préparant les apprenants à la mobilité internationale sont en cours de développement avec Galileo et seront remis à disposition de tous les organismes de formation souhaitant les utiliser.

Fort de ses expériences, la start-Up prépare une nouvelle levée de fond.

Partenaires

Conseil départemental de la Seine-Saint-Denis ; 8 collèges de Seine-St-Denis ; Ville d'Aulnay-Sous-Bois ; Ville de Clichy-Sous-Bois ; Préfecture de Seine-Saint-Denis.



PUBLIC CIBLE

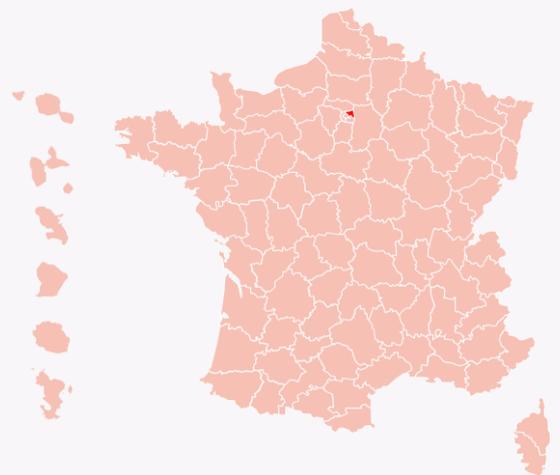
 **6 à 12 ans**

CHIFFRES CLÉS

540 Jeunes touchés

20 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Seine-Saint-Denis (93)

CONTACTS

92290 Chatenay-Malabry
<http://reenbow.ai>

Rédouane BOUCHANE (COO)
redouane@reenbow.ai



Créé en 2021 Porté par l'association Creative Handicap

ORIENTATION

INSERTION

SCIENCES INFORMATIQUES

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.

C.I.A.R.A est une formation professionnelle sur 2 ans, gratuite, accessible au plus grand nombre, qui vise à doter les bénéficiaires de compétences numériques pour accéder au marché du travail, en constante évolution : jeu vidéo, animation 2D/3D, réalité augmentée et réalité virtuelle.

L'association a mis en place des outils pédagogiques accessibles à tous pour « apprendre à apprendre » et remotiver des jeunes au parcours scolaire chaotique, faire émerger un sentiment de compétence, susciter le plaisir d'apprendre, accepter de changer, procurer le sentiment d'appartenance;

Les apprenants sont formés sur 3 logiciels : UNITY, BLENDER et la suite Adobe au travers de modules orientés projet. 11 projets ont été réalisés en partenariat avec des entreprises pour réaliser ces passerelles. Les jeunes, après 3 mois de formation ont déjà commencé un processus d'autonomie, ils sont demandeurs pour travailler chez eux, afin de pratiquer ce qu'ils ont appris. Certains ont même pris des « petits boulots » afin de financer leur ordinateur. 81% de sorties positives : 12,5% en école supérieure, 18,8% dans une autre formation, 37,5% en CDD-CDI, 12,5% en auto-entrepreneur, 18,8% d'abandon.

D'un point de vue macro-économique, la formation C.I.A.R.A permet de réduire certains coûts pour la société autour de la thématique de l'emploi.

Partenaires

AGEFIPH ; CNC ; Cabinet ESPAS IDDEES ; Missions Handicap d'Asnières et de Nanterre ; MDPH ; COMMUNAUTE 360 ; CRAIF.



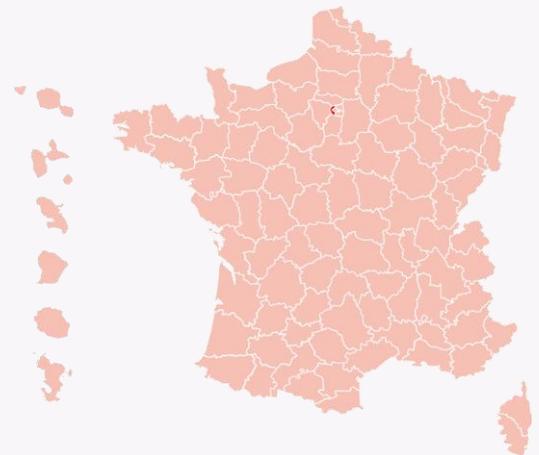
PUBLIC CIBLE

 18 à 30 ans

CHIFFRES CLÉS

33 Jeunes touchés

PÉRIMÈTRE



Hauts-de-Seine (92)

CONTACTS

27 rue Sadi Carnot 92000 Nanterre
<https://www.creativehandicap.org/>

Sylvie SANCHEZ (Directrice)
s.sanchez@creativehandicap.org



Connect'IT



Créé en 2020 Porté par l'établissement public Le Cube Garges

SCIENCES INFORMATIQUES

CULTURE ET NUMÉRIQUE

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Proposer aux jeunes collégiens de 11-15 ans une initiation à l'écologie, à la technologie et à l'entrepreneuriat par le prototypage d'objets connectés éco-responsables.

Au travers d'un cycle de 10h d'ateliers d'éducation numérique, les jeunes explorent les enjeux sociétaux et écologiques ; développent des compétences techniques et comportementales pour répondre aux défis de demain.

Les jeunes, en particulier ceux ayant le moins accès à des programmes éducatifs, culturels et environnementaux – issus de REP, REP+, QPV - sont devenus des ambassadeurs du changement durable mais ils sont également devenus des citoyens engagés concernant leur utilisation du numérique et leur comportement liés à l'environnement.

Les jeunes ont développé des compétences douces comme la prise de confiance en soi, le travail en équipe, la gestion du temps, l'aisance à l'oral en public lors de l'événement de restitution. Ils se sont appropriés des compétences techniques notamment les bases de la programmation, l'identification des menaces environnementales et la capacité de proposer des solutions liées.

Au-delà des territoires initialement prévus par le projet, le programme a commencé à essaimer dans de nouvelles villes (Marseille, Lyon, Lille). Il s'agit également désormais de s'impliquer fortement sur le nouveau territoire d'implantation du Cube à Garges-Lès-Gonesse, puis les villes alentours et au-delà un rayonnement départemental.

Partenaires

Seine et Yvelines Numériques ; Becomtech ; Culture prioritaire ; Sport dans la Ville ; Entreprendre pour apprendre ; Académie de Versailles ; Fondation Total Energies ; Fondation Aéroport de Paris Fondation Siemens.

PUBLIC CIBLE

 **11 à 15 ans**

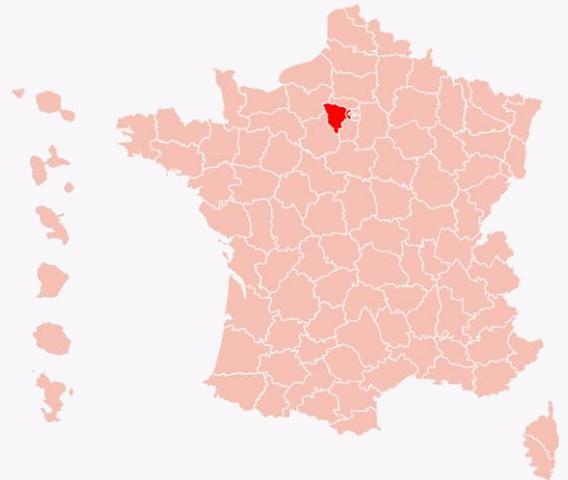
CHIFFRES CLÉS

364 Jeunes touchés

30 Familles bénéficiaires résident en QPV

23 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Yvelines (78)**
- **Hauts-de-Seine (92)**

CONTACTS

40 Avenue du Général de Gaulle, 95140, Garges-lès-Gonesse
<https://lecubegarges.fr>

Lehna OUALI (Chargée des partenariats)
lehna.ouali@lecubegarges.fr

Jeanne RAGOT (Chargée des grands programmes d'Education Numérique)
jeanne.ragot@lecubegarges.fr



Education au numérique pour les Val-demarnais

Créé en 2020 Porté par l'association ADPEP94

SCIENCES INFORMATIQUES

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Former des professionnels et déployer des ateliers qui visent 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.

L'association s'est constitué un catalogue d'actions documentées sur le numérique à destination de différents publics : jeunes, parents allophones, médiateurs éducatifs.

Ce projet a permis d'établir des partenariats solides avec des structures associatives et institutionnelles dans le domaine des usages numériques. C'est notamment le cas pour les personnes allophones dans le cadre du dispositif d'Ouvrir l'École aux Parents pour la Réussite des Enfants, et du dispositif de Mieux Vivre à l'Hôtel. Les actions se sont aussi ouvertes à de nouveaux publics, tels que les IME.

Ce projet a surtout permis d'établir des liens avec d'autres activités de l'association. Aujourd'hui, le numérique est transversal à toutes les actions qui se poursuivent avec des partenariats à long terme, planifiées sur plusieurs années. L'association promeut et développe la co-éducation des jeunes au numérique par la transmission de méthodes actives et d'outils d'animation auprès du personnel éducatif du Val-de-Marne.

Partenaires

SDJES ; DSEDEN Réseau national des PEP ; Samu Social de Paris ; Emmaüs Connect ; AFEV et Cité éducative de Créteil.



PUBLIC CIBLE

 **5 à 24 ans**

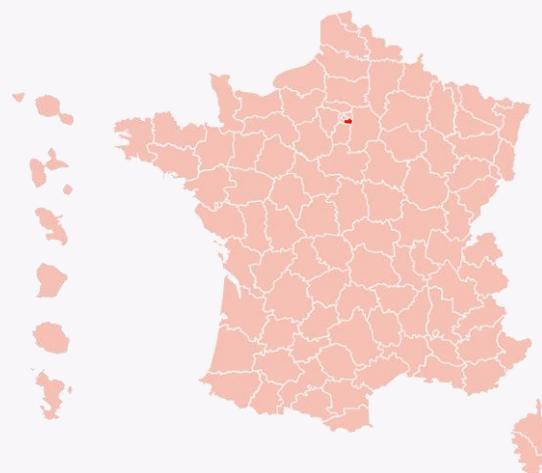
CHIFFRES CLÉS

247 Jeunes touchés

91 Familles bénéficiaires

15 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Val-de-Marne (94)

CONTACTS

5 Rue Georges Enesco, 94000 Créteil
<http://www.lespep.org/>

Loïc INGEA (Directeur général)
l.ingea@lespep94.org



Hub de l'innovation éducative numérique du 18ème

Créé en 2022 Porté par la Ligue de l'enseignement de Paris

CULTURE ET NUMÉRIQUE

ORIENTATION/INSERTION

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ/PARENTALITÉ

Proposer aux enseignants, animateurs et familles de « challenger » les EdTech afin que celles-ci proposent des solutions innovantes à leurs problématiques - en s'appuyant sur la mobilisation locale permise par l'existence de la Cité éducative de Paris 18^{ème}.

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. Le travail collaboratif de la communauté éducative sur l'école inclusive a été extrêmement fructueux, démontrant une réelle volonté d'inclusion et de progrès.

Certains sujets ont représenté de véritables défis pour les EdTech, tels que la complexité des alliances éducatives ou les fortes contraintes institutionnelles dans le domaine des mathématiques. Malgré cela, le projet a réussi à initier un changement positif en encourageant l'utilisation de logiciels éducatifs. Les enseignants et médiateurs ont pu expérimenter de nouvelles solutions et susciter la curiosité de leurs collègues.

L'un des ateliers a abouti à la création de journaux numériques. Cela permettra non seulement de mettre en valeur les acteurs locaux, mais aussi de renforcer les liens au sein et en dehors de l'école, tout en développant les compétences de production et de diffusion de médias numériques à travers un outil convivial comme Madmagz. Cette initiative devrait être poursuivie.

Partenaires

Cité éducative de Paris 18ème ; Atelier CANOPE Paris ; 10 écoles et 2 collèges ; AFINEF ; Paris and Co ; ED TECH France ; Hub Francilin ; MEDNUM.

PUBLIC CIBLE

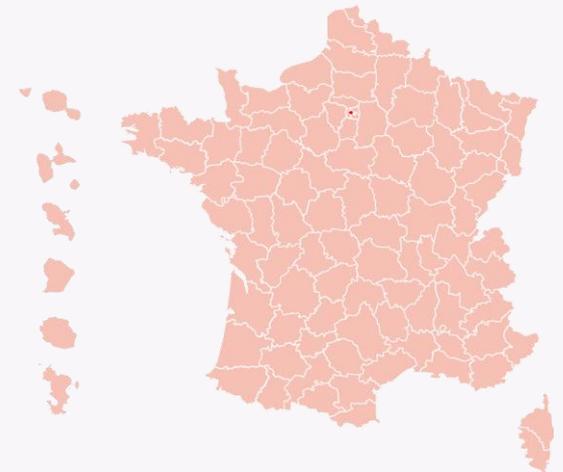
 3 à 25 ans

CHIFFRES CLÉS

2 080 Jeunes touchés

74 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Paris (75)

CONTACTS

167 Boulevard de la Villette 75010
Paris

<https://ligueparis.org>

David BREE (Chef Opérationnel Cité
Éducative 18^e Paris)
dbree@ligueparis.org

Félix RIOUSSE (Chargé de mission
numérique à la ligue de paris)
numeriqueeducatif@ligueparis.org



Créé en 2019 Porté par l'association Séphora Berrebi

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

NUMÉRIQUE POUR TOUS

Mettre le numérique au service du tutorat d'enfants, adolescents et jeunes adultes fragiles ou en risque de décrochage, empêchés dans leurs apprentissages pour des raisons socio-culturelles ou médicales au travers d'une plateforme de tutorat distanciel, d'une application pour faciliter le recrutement des tuteurs et d'un accompagnement des tuteurs et des bénéficiaires.

Le tutorat distanciel constitue une solution pour permettre à des élèves en difficulté scolaire d'accéder à du soutien personnalisé, lorsqu'un accompagnement présentiel est impossible ou insuffisant.

L'impact du projet a été optimisé grâce à diverses initiatives :

- assistance à la famille en amont pour la connexion à la plateforme, formation personnalisée ou en groupe des tuteurs à la pratique distancielle ;
- Le développement de MyCogniverse, outil de recrutement des tuteurs, permet dorénavant de consacrer plus de temps et de budget à l'accompagnement des parents ;
- La formation des tuteurs rend l'expérience sur le plan pédagogique de l'apprenant plus fluide, ludique et proactive, au travers de trois parcours distanciels.

Partenaires

Région Ile-de France ; Mairie de Paris 12^{ème} arrondissement ; Mairie d'Aubervilliers ; Agence du Service Civique ; Institut Gustave Roussy ; CFA Médéric ; Le Nid de Bercy ; Mailles Connectées ; Les Yeux Dans la Tête ; Toxicode.

PUBLIC CIBLE

 **6 à 24 ans**

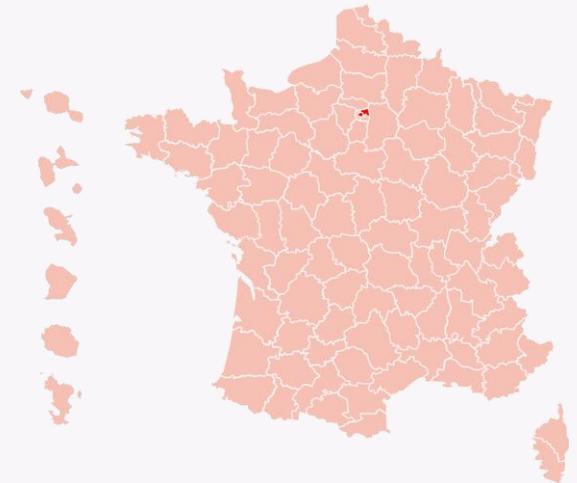
CHIFFRES CLÉS

151 Jeunes touchés

85 Familles bénéficiaires

50 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **Paris (75)**
- **Seine-Saint-Denis (93)**

CONTACTS

68 Av. Ledru Rollin, 75012 Paris

[Séphora Berrebi](#) [sKOLa](#) [MyCogniverse](#)

Emmanuelle BERREBI (Responsable)
skola@sephoraberrebi.org



ULIS BOT en V.O

Créé en 2022 Porté par le Département du Val D'Oise

SCIENCES INFORMATIQUES

ROBOTIQUE

Mettre en place, dans l'ensemble des dispositifs ULIS du département, des ateliers d'initiation au codage et à la robotique pour leur permettre de participer au challenge robotique départemental.

Le déploiement du projet ULIS Bot en V.O s'est déroulé en trois phases distinctes : la dotation en équipements de robotique, la formation des enseignants coordinateurs des dispositifs ULIS et la mise en réseau des dispositifs ULIS à travers une plateforme collaborative. Fin d'année scolaires 2023/24 60 dispositifs sur 89 ont été dotés et les coordinateurs ont été formés. Il est à noter que les coordinateurs restants seront formés et équipés l'an prochain.

L'initiation au codage permet la mise en œuvre de procédures d'étayage permettant de développer les différentes fonctions exécutives chez des élèves à besoins particuliers. Les activités robotiques permettent d'augmenter la motivation et les procédures de recherche dans le domaine logico-mathématique et de reconnaissance spatiale.

L'acquisition de compétences initiales en programmation permet la participation d'élèves en situation de handicap aux différents ateliers robotique organisés dans les établissements.

Si la participation au challenge de tous les élèves ayant été formés, n'est à ce jour pas réalisable du fait de l'hétérogénéité du public visé, des équipes inclusives de collégiens ont été mises en place pour participer au Challenge Vobot 2024? Une réflexion commune entre le Conseil Départemental et la DSDEN a également amené à envisager une autre forme de participation : ils animeront avec les élèves de leurs établissements un atelier afin de présenter un jeu de programmation intitulé "Le PACMAN Olympique".

Partenaires

DSDEN ; EASYTIS

PUBLIC CIBLE

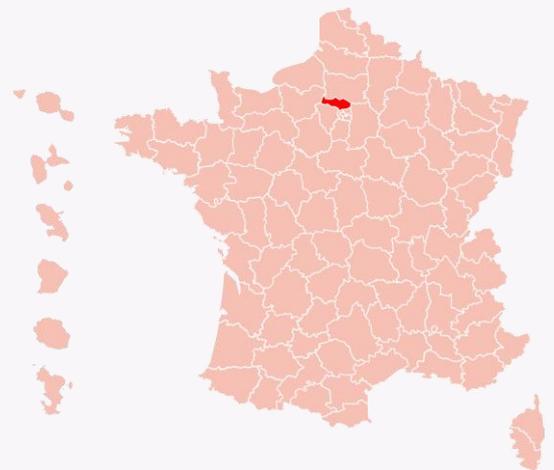
 **11 à 15 ans**

CHIFFRES CLÉS

720 Jeunes touchés

60 Médiateurs éducatifs touchés
(Coordinateur ULIS)

PÉRIMÈTRE



Val-d'Oise (95)

CONTACTS

2 Avenue du Parc 95000 Cergy
<https://www.valdoise.fr>

Nicolas MAITRE (Responsable du Pôle développement et inclusion numérique)
nicolas.maitre@valdoise.fr



NORMANDIE

- Accompagnement aux numériques - Commune de Vernon
- Projet national inclusion numérique et numérique éducatif - Groupe Arcade-VYV



Laur-
éats

Accompagnement aux numériques

Créé en 2022 Porté par la collectivité Commune de Vernon

ACCÈS AUX DROITS / INCLUSION

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Développer une série d'action d'éducation au numérique au sein des centre sociaux de la ville, en les équipant matériellement et en formant les personnels à ces sujets.

Les centres sociaux, par leur mission d'accès aux droits et de soutien éducatif, proposent un équipement numérique, type tablette, aux élèves du CM1/CM2 et collège afin de les sensibiliser aux usages du numérique et aux risques des réseaux sociaux.

Les centres sociaux ont mis en place des actions originales. Ainsi, une pièce de théâtre et un film ont été réalisés par les jeunes du centre social. Ces réalisations servent désormais de support a des interventions dans les écoles et les collèges de la ville autour des usages du numérique et du cyberharcèlement.

Partenaires

Etablissements scolaires (François Mitterrand, Cervantès, Pierre Bonnard, César le Maître) ; Seine Normandie Agglomération ; Les Apprentis d'Auteuil ; Mission Locale.



Ville de Vernon
EN NORMANDIE

PUBLIC CIBLE

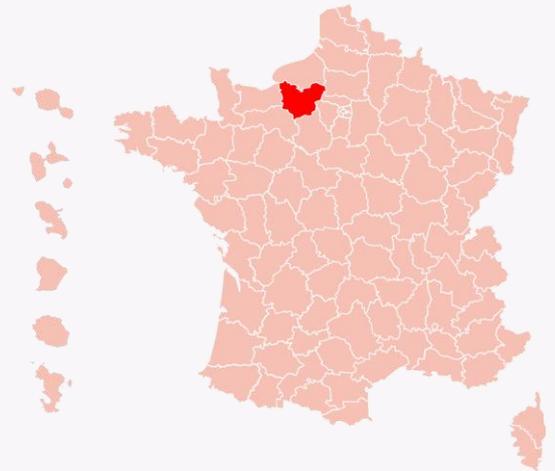
 **6 à 25 ans**

CHIFFRES CLÉS

410 Jeunes touchés

49 Familles bénéficiaires

PÉRIMÈTRE



Eure (27)

CONTACTS

Hôtel de Ville, Pl. Adolphe Barette, 27200 Vernon
<https://www.vernon27.fr/>

Omar Sihel (Adjoint d'animation)
osihel@sua.vernon27.fr



Projet national inclusion numérique et numérique éducatif

Créé en 2022 Porté par le Groupe Arcade-VYV

SENSIBILISATION AU NUMÉRIQUE

LOGEMENT ACCOMPAGNE

Favoriser la formation et la sensibilisation d'un public jeune aux outils et enjeux numériques, dans le cadre de permanences et d'ateliers thématiques (démarches en ligne, cybersécurité, fake news, sobriété numérique).

Le projet s'est appuyé sur l'expertise des médiateurs numériques qui ont fait évoluer la proposition pédagogique en lien avec les besoins des jeunes. D'un projet résolument orienté accès au droit, il a évolué vers un projet citoyen d'éducation au numérique et à ces enjeux, d'ouverture culturelle et de prise en main des outils numériques à des fins d'insertion et de création.

Le partenariat avec deux tiers-lieux locaux pour accueillir les ateliers thématiques a permis aux jeunes de découvrir les métiers du numérique et de surmonter des barrières symboliques.

Ce projet a montré le rôle crucial que peuvent jouer les bailleurs sociaux dans l'inclusion numérique, en répondant aux besoins spécifiques des jeunes en «logement accompagné» et en créant des environnements favorisant le lien social et l'autonomie.

Les ateliers ont été coconstruits avec des comités partenariaux, alignant les besoins des jeunes et facilitant les retours d'expérience entre les FJT (foyer de jeunes travailleurs). Le projet est partagé et étendu au sein du Groupe Arcade-VYV, en Normandie, en région Provence-Alpes-Côte d'Azur et dans le Loiret.

Partenaires

Partélios Habitat; ALFI ; Caen La Mer Habitat ; Conseil départemental du Calvados ; Harmonie Mutuelle ; ACAHJ ; CCAS Lisieux ; URHAJ Normandie ; MoHo ; Micro-Folie de Colombelles ; Le WIP.



PUBLIC CIBLE

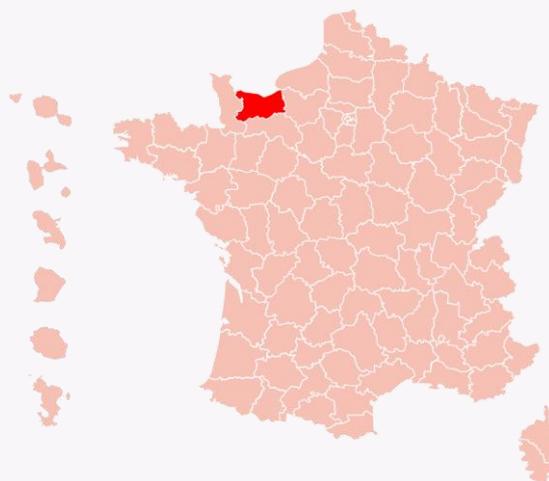
 **18 à 35 ans**

CHIFFRES CLÉS

149 Jeunes touchés

16 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Calvados (14)

CONTACTS

59 Rue de Provence, 75009 Paris
<https://www.groupearcadevyv.fr>
<https://www.alfi-asso.org/>

Julia CLEMENT (Directrice de projets transverses)
julia.clement@groupearcadevyv.fr

Diane LACOUTURE (Chargée d'études)
diane.lacouture@alfi-asso.org



NOUVELLE-AQUITAINE

- Apprendre oui, mais autrement ! - Association Orks Grand Poitiers
- Cap Lab - Association Cap d'agir
- Robotique & éducation populaire, donner du sens au code - Association Ligue de l'enseignement Nouvelle-Aquitaine



Laur-
éats

Apprendre oui, mais autrement !

Créé en 2021 Porté par l'association Orks Grand Poitiers

SCIENCES INFORMATIQUES

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Créer une Maison du Jeu, de l'E-sport et du Numérique (MJEN) rayonnant sur le territoire de la Communauté Urbaine de Grand Poitiers.

L'association a mis en place deux types d'activités : des ateliers d'initiation à la programmation (avec et sans écran) et des activités physiques et/ou de motricité via une aire de jeu interactive et mobile Lü (pouvant s'installer dans n'importe quelle salle de motricité, salle sportive ou gymnase).

Les ateliers d'initiation à la programmation COLORI, basés sur la pédagogie Montessori, ont réussi à susciter une augmentation de l'attention chez les enfants, même les plus jeunes. Les enfants atteints de TDAH ont particulièrement bénéficié de ces activités, où leur intérêt a été captivé. Certains enfants, perçus comme difficiles par les animateurs périscolaires, ont manifesté un comportement calme et intéressé lors des ateliers.

Les enfants font preuve d'une grande entraide pendant les ateliers, que ce soit en jouant en équipe sur le Lü ou en s'expliquant mutuellement les règles et les concepts du COLORI. Une atmosphère bienveillante règne, malgré leurs différences d'affinités.

Aujourd'hui l'association diversifie son offre d'atelier pour répondre aux demandes de ses partenaires et elle est identifiée comme référent parentalité dans le cadre du dispositif Territoire Numérique Educatif sur le département de la Vienne.

Partenaires

Grand Poitiers Communauté Urbaine ; Région Nouvelle-Aquitaine ; Commune de Parthenay ; Union Européenne (dispositif dépendant des FSE) ; EDF Nouvelle Aquitaine



PUBLIC CIBLE

 3 à 12 ans

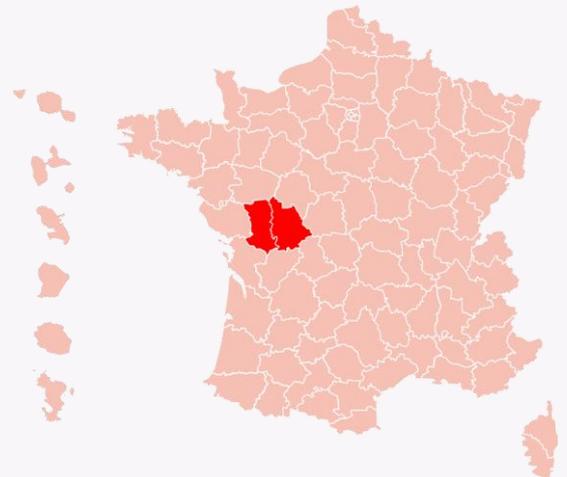
CHIFFRES CLÉS

6 198 Jeunes touchés

539 Familles bénéficiaires

76 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- Deux-Sèvres (79)
- Vienne (86)

CONTACTS

11 rue Paul Gauvin, 86280 St Benoît
<https://www.orks.fr>

Pierre MC MAHON (Directeur Général)
pierre.mcmahon@orks.fr





Créé en 2018 Porté par l'association Cap d'agir

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Transformer 2 locaux dédiés à l'accompagnement à la scolarité en pied d'immeuble en véritable Learning Lab : espaces d'expérimentation en innovation pédagogique, et en ouvrir un troisième.

Les jeunes du CP à la Terminale peuvent fréquenter ce nouveau lieu d'échange, d'entre-aide et se faire accompagner dans leur parcours scolaire par des étudiants bénévoles, recrutés et formés par Cap d'Agir sur du hors temps scolaire.

Le lieu devient un endroit ouvert dans lequel de nouvelles interactions se créent entre les jeunes. Les élèves retrouvent le goût d'apprendre, ont le sentiment de mieux comprendre, retrouvent confiance en eux et participent à l'école.

De leur côté, les établissements scolaires ont fait évoluer leurs pratiques en valorisant, sur les bulletins scolaires par exemple l'implication des élèves sur les actions de tutorat hors temps scolaire.

Les familles développent la capacité à suivre le parcours scolaire des élèves, y compris grâce aux actions d'inclusion numérique. Elles s'intéressent aux parcours scolaires des élèves, et entretiennent de bonnes relations avec l'institution scolaire.

Cet espace fait sens sur le territoire. Il fait le lien avec les acteurs de l'accompagnement à la scolarité et de l'éducation et commence à essaimer sur d'autres QPV.

Partenaires

ESSCA ; IDRAC ; ESME ; EPITECH ; DIGITAL CAMPUS ; IUT de Bordeaux ; Agence du Service Civique ; Ville de Bordeaux ; Ville de Cenon ; La Région Nouvelle Aquitaine ; le Conseil Départemental de Gironde ; Mésolia ; Domofrance ; Bordeaux Mécènes Solidaire et ses partenaires (Fondation Coeur Marine et Blanc: Fondation BNP Paribas, Fondation EDF, Fondation Tape à l'œil) ; Fond de dotation Rouilly ; les centres d'animation des quartiers de Bacalan ; la Benauge et les Aubiers ; le centre d'animation La Colline ; les collèges : Jean Zay, Jean Jaurès, Jacques Ellul, Auguste Blanqui, Le Lac.

PUBLIC CIBLE

 **6 à 18 ans**

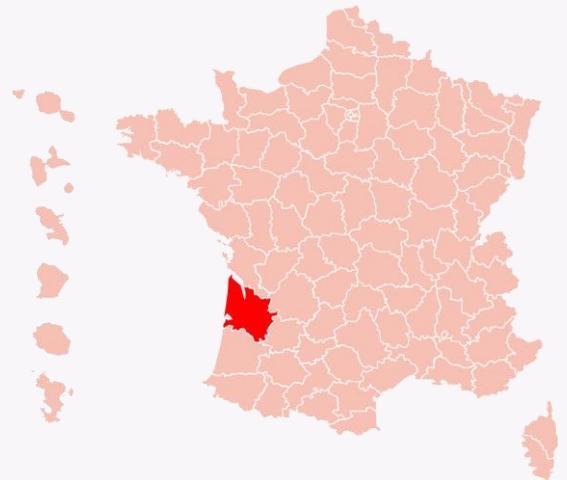
CHIFFRES CLÉS

623 Jeunes touchés

153 Familles bénéficiaires

40 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Gironde (33)

CONTACTS

140 Av. René Cassagne, 33150 Cenon
<https://capdagir.fr/>

Emilie POIRÉE (Co-fondatrice)

emilie.poiree@capdagir.fr

Dimitri BEHARY (Co-fondateur)

dimitri.behary@capdagir.fr



Robotique & éducation populaire : donner du sens au code

Créé en 2018 Porté par la Ligue de l'enseignement Nouvelle-Aquitaine

SCIENCES INFORMATIQUES

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Poursuivre et amplifier l'accompagnement des jeunes de l'ensemble des départements dans leur participation à la compétition internationale de robotique pédagogique Robocup.

Cet accompagnement se réalise au travers de formations pour les éducateurs, d'ateliers d'initiation à la robotique pour susciter l'engagement des jeunes de tous les territoires (rural, urbain, QPV, etc.), de cafés auprès des parents pour inclure les familles et enfin d'un accompagnement des équipes sur les différentes étapes de qualification.

En 2022, une équipe s'est rendue à Bangkok pour la finale et a rapporté la coupe à Bordeaux ! L'année suivante, la ville accueillait la finale internationale.

Tous les départements de la Nouvelle Aquitaine sont impliqués dans le projet. Le nombre de jeunes touchés par le projet est 3 fois plus important que prévu initialement et le nombre d'équipes participantes a été multiplié par deux. Aujourd'hui le réseau compte 24 partenaires actifs.

Les retours des parents, des enseignants et des éducateurs sont très positifs, qu'il s'agisse de la Robocup en tant que telle, ou des activités proposées tout au long de l'année.

Partenaires

Conseil Régional Nouvelle-Aquitaine ; FFROB ; Cap Sciences ; les 12 ligues de l'enseignement départementales de la région Nouvelle Aquitaine



PUBLIC CIBLE

 **5 à 24 ans**

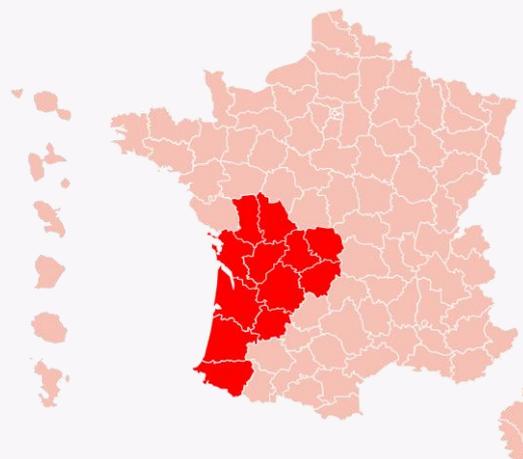
CHIFFRES CLÉS

4 202 Jeunes touchés

112 Médiateurs éducatifs touchés

250 Familles touchées

PÉRIMÈTRE



- Charente (16)
- Charente-Maritime (17)
- Corrèze (19)
- Creuse (23)
- Dordogne (24)
- Gironde (33)
- Landes (40)
- Lot-et-Garonne (47)
- Pyrénées-Atlantiques (64)
- Deux-Sèvres (79)
- Vienne (86)
- Haute-Vienne (87)

CONTACTS

33 Rue Saint-Denis, 86000 Poitiers
<https://liguenouvelleaquitaine.org>

Sarah GOURVIL (Chargée de projet)
sgourvil@liguenouvelleaquitaine.org

Rita SILVA VARISCO (Responsable)
rsilva@liguenouvelleaquitaine.org



OUTRE-MER

- Expériences Numériques – Orange Digital Center
- Inclusion et insertion des jeunes au travers du numérique - Association CRIJ Réunion
- Mathémalins, Mathémalignes - Commune du Robert
- Projet éducatif par la Création 3D - Association Lire Dire Ecrire
- Réduire l'impact du cyberharcèlement sur les jeunes - Association Centres Relier
- Trouver sa voie et créer du lien par le numérique - Commune de Saint-Joseph
- Voilier Pélagos - Association Assistance Technique Polynésienne
- Webcup Campus Mayotte - Association Webcup



Laur-
éats

Expériences Numériques – Orange Digital Center



Créé en 2022 Porté par l'association du numérique solidaire de la Fondation d'Orange, Orange Solidarité

SCIENCES INFORMATIQUES

ORIENTATION

INSERTION

Proposer 4 niveaux d'expériences pour sensibiliser les jeunes au numérique, engager progressivement les jeunes décrocheurs et proposer un approfondissement à ceux qui souhaitent d'aller plus loin.

Les 4 niveaux d'expériences sont les suivants :

1. des ateliers de découverte en établissement scolaire ou lors d'évènements locaux;
2. des ateliers pratiques pour commencer à coder au sein d'un Fab Lab itinérant;
3. des stages d'exploration et d'orientation pendant les vacances pour découvrir différentes facettes des métiers du numérique et enfin;
4. des stages révélateurs de plusieurs semaines pour les jeunes les plus proche de l'emploi;

La continuité dans les actions permet, pour un nouveau public de franchir le pas, en levant les freins d'image et de confiance en soi. Au-delà des compétences numériques, les interactions et les rencontres avec des professionnels permettent à ces publics de développer leurs soft skills applicables à tous les métiers.

Le programme a favorisé une collaboration étroite entre les différents acteurs de l'écosystème. Le nombre de bénéficiaires accompagnés a dépassé les attentes. Le réseau de partenaires diversifiés a permis de s'adapter efficacement aux différentes problématiques rencontrées sur le terrain.

Le programme a permis d'allier les actions de la Fondation (métier/éducation) et de l'association Orange solidarité (Inclusion), créant une dynamique extrêmement vertueuse qui essaime au sein du groupe.

Partenaires

Emergence OI ; Solidarnum ; Webcup ; Kaza ; Le Campus des Métiers et des Qualifications ; Mayotte in Tech ; La Cité des Métiers de La Réunion ; Warren Walter ; Sayna ; Orange Réunion ; Mayotte Orange ; Carif-oref de Mayotte ; Mairie de St Denis ; CCIR ; Simplon ; Synergie Family.

PUBLIC CIBLE

12 à 25 ans

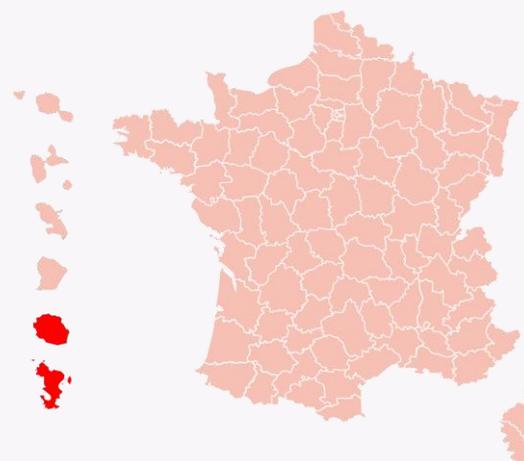
CHIFFRES CLÉS

3 477 Jeunes touchés

133 Familles bénéficiaires

50 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



- **La Réunion (974)**
- **Mayotte (976)**

CONTACTS

111 Quai du Président Roosevelt 92449 Issy-les-Moulineaux
<https://www.fondationorange.com/Orange-Solidarite>

Renan L'HELGOUALC'H (secrétaire général)
Renan.lhelgoualch@orangesolidarite.com

Laurence REZAC (Délégué fondation orange La Réunion / Mayotte)
laurence.rezac@orange.com



Inclusion et insertion des jeunes au travers du numérique

Créé en 2022 Porté par l'association CRIJ Réunion

ORIENTATION

INSERTION

Déployer des ateliers numériques et éducatifs autour de l'insertion professionnelle à destination des jeunes âgés de 13 à 30 ans en particulier ceux qui se trouvent en situation précaire ou en situation de handicap

4 typologies d'ateliers autour de l'orientation, de la création de CV, de la réalisation de démarche en lignes ou encore de l'usage des réseaux sociaux, ont ainsi été mises en œuvre dans les locaux du CRIJ et au sein des structures partenaires.

Une forte demande concernant l'insertion professionnelle, ainsi que la sensibilisation au problème du harcèlement ont été constatées.

Les compétences acquises par les jeunes au cours de ces ateliers ont été reconnues par le biais des OpenBadges, permettant également de susciter la confiance en soi et de favoriser l'employabilité.

Partenaires

Fondation Abbé Pierre ; DRAJES ; DTPJJ ; Service pénitentiaire d'insertion et de probation (SPIP) ; ALEFPA



PUBLIC CIBLE

 **13 à 30 ans**

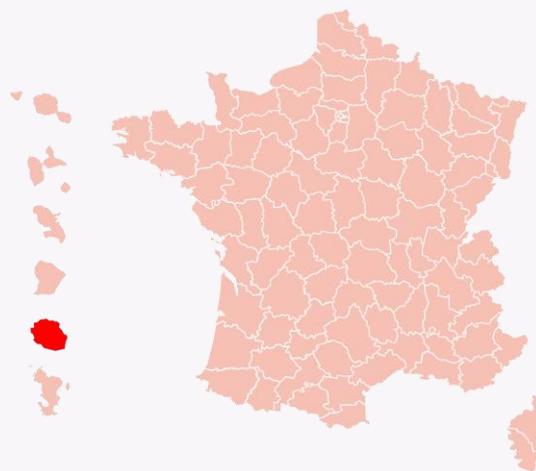
CHIFFRES CLÉS

7 992 Jeunes touchés

136 Familles bénéficiaires

117 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



La Réunion (974)

CONTACTS

28 Rue Jean Chatel, Saint-Denis 97400, La Réunion
<https://www.crij-reunion.com>

Aurelia VELLAYOUDOM (Responsable pôle Information et Accompagnement)
aurelia.vellayoudom@crij-reunion.com



Mathémalins, Mathémalignes

Créé en 2022 Porté par la Commune du Robert

CULTURE ET NUMÉRIQUE

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

EGALITÉ DES CHANCES

Expérimenter pendant 2 ans avec 18 classes de CM1/CM2 puis CM2/6^{ème} de 5 écoles, de nouvelles méthodes d'approche des mathématiques guidées par une méthode innovante basée sur l'apprendre à apprendre et développées par l'éditeur Edumalin.

Le projet consiste également à faire prendre conscience aux acteurs de l'éducation, dont les parents, des stéréotypes de genre véhiculés dès le plus jeune âge au travers d'une série de conférences.

Les résultats de l'enquête réalisée en début de projet correspondent à la littérature scientifique avec une coloration légèrement plus positive : les biais de genre sont présents sur l'appétence et les facilités en maths mais tous les possibles sont ouverts pour l'orientation future. Ces éléments se posant au collège, le cycle 3 semble être le bon moment pour anticiper le travail contre la construction de ces stéréotypes pour éviter qu'ils ne s'installent, en intégrant aussi les parents.

Les impacts du projet sont notables sur la qualité de la coopération entre la EdTech, la ville, l'association et les services de l'Education nationale. Les conférences ont mobilisé largement et ont suscité l'intérêt des élèves comme des enseignants et des parents.

Partenaires

Ville du ROBERT ; Académie de Martinique ; Edumalin – SAS ; Up and Space Martinique.



PUBLIC CIBLE

 **8 à 12 ans**

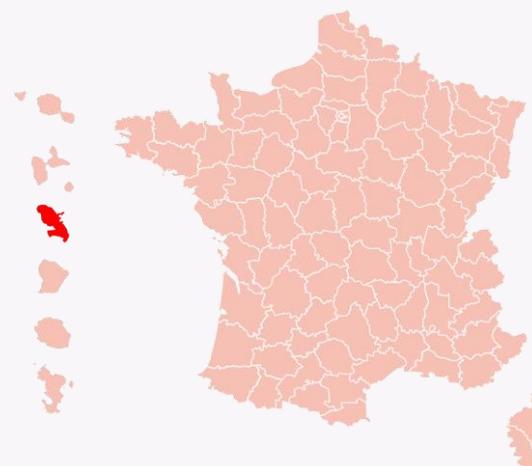
CHIFFRES CLÉS

416 Jeunes touchés

207 Familles bénéficiaires

84 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Martinique (972)

CONTACTS

Rue Vincent Allègre 97231 Le Robert
<https://www.ville-robert.fr/contact@ville-robert.fr>
<https://www.facebook.com/villedurobert>

Service Education de la Ville du ROBERT
education@ville-robert.fr

Direction des Systèmes d'Information
dsi@ville-robert.fr



Projet éducatif par la Création 3D

Créé en 2022 Porté par l'association Lire Dire Ecrire

SCIENCES INFORMATIQUES

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Mettre en place des ateliers autour de l'impression 3D à destination de public divers : école, collège, adhérents de l'association, jeunes en situation de handicap et déploiement des actions de l'association dans les communes limitrophes.

L'association a largement diversifié ses activités en intégrant avec succès l'impression 3D, pour faire suite à l'acquisition de matériel et à la formation de son personnel. La mise en place d'interventions sur l'impression 3D est devenue une composante essentielle des activités proposées par l'association, accessible à tous les publics qu'elle accueille.

Les applications sont multiples et permettent d'adresser tous les publics. La dimension créative, la nécessité de passer par un véritable ordinateur, la réalisation tangible qui en découle sont autant d'atouts permettant de décrocher les plus jeunes de leur smartphone, de raccrocher les plus réfractaires aux tableaux Excel, de rapprocher les personnes en situation de handicap ou les familles au travers d'activités ludiques.

Cette technologie est également utilisée pour fabriquer des pièces de rechange afin de réparer les objets des résidents locaux, démontrant ainsi son utilité au sein de la communauté.

Cet engouement a conduit à la création d'un Club 3D, où les participants se réunissent deux fois par semaine pour se familiariser avec la modélisation et l'impression 3D tandis que des sessions d'initiation à l'impression 3D ont été organisées dans les écoles de la ville et des communes avoisinantes, bénéficiant à 12 classes du premier cycle.

Partenaires

Ecole de la MARE ; Ecole des ALIZES ; Ecoles du BRAS LONG ; Run 3D.



PUBLIC CIBLE

 **6 à 12 ans**

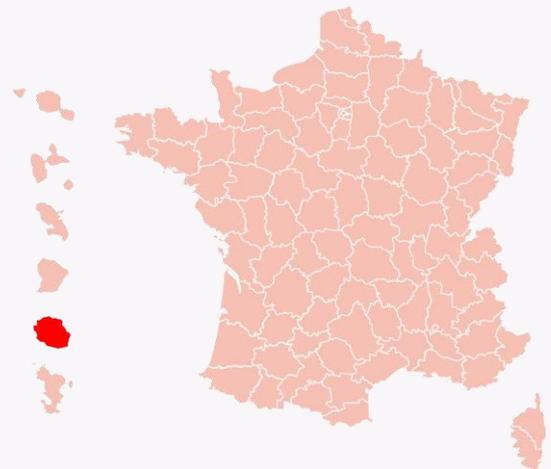
CHIFFRES CLÉS

635 Jeunes touchés

45 Familles bénéficiaires

6 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



La Réunion (974)

CONTACTS

7 Rue des Frères, Entre-Deux 97414, La Réunion
<https://associationliredireecrire.com>

Jean-François HOARAU (Porteur du projet)
assoliredireecrire@gmail.com

Gaelle HOARAU (Animatrice)
gaellehoarau.lde@gmail.com



Réduire l'impact du cyberharcèlement sur les jeunes

Créé en 2018 Porté par l'association Centres Relier

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

ORIENTATION/INSERTION

CULTURE ET NUMÉRIQUE

Lutter contre le cyberharcèlement en proposant aux enseignants et aux parents des supports pour sensibiliser, détecter et orienter les jeunes qui en ont besoin.

Le projet a eu un impact significatif dans les écoles primaires et collèges de La Réunion grâce à la distribution d'un jeu de cartes de prévention du cyberharcèlement, l'Ecole des Réseaux Sociaux, distribué avec l'appui d'une référente harcèlement de l'académie et des responsables académiques de circonscription.

Une campagne de communication a été menée pour accompagner les enseignants dans l'utilisation de ces ressources qui permettent de mener des actions de prévention, en animant des ateliers ludiques en classe ou à la maison. Les retours des utilisateurs ont été très positifs, soulignant l'aspect ludique et proche de l'environnement des élèves, ainsi que l'importance des thématiques abordées.

Parallèlement des actions de sensibilisation auprès des jeunes et des adultes ont été menées pour faciliter la détection de situation problématique.

Lorsqu'un jeune ciblé par le cyberharcèlement et le harcèlement est détecté, des groupes d'échanges anonymes en ligne encadrés par des psychologues des Centres Relier lui sont proposés ainsi qu'aux adultes qui l'entourent. L'association Les Centres Relier a étendu son action à douze villes de l'île, accompagnant ainsi 66 jeunes en souffrance et leurs familles.

Partenaires

Académie de la Réunion ; ADESIR ; CAF de la Réunion ; Unis Cités ; Orizon ; CBo Territoria ; Centre d'information et d'orientation Saint-Denis ; CHU Centres de santé sexuelle de Saint-Denis, de Saint-Paul, de Saint-Pierre ; Apprentis Auteuil Océan Indien.



PUBLIC CIBLE

 5 à 25 ans

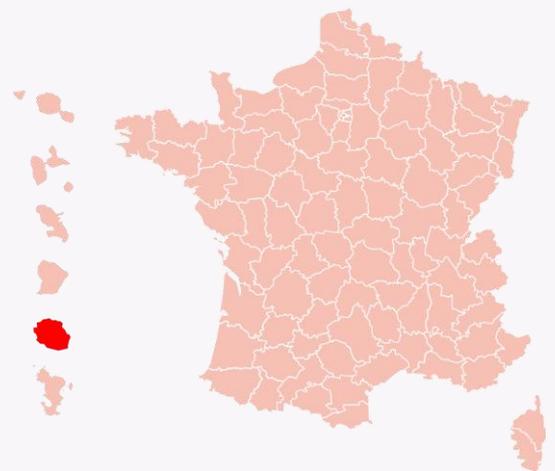
CHIFFRES CLÉS

10 807 Jeunes touchés

454 Familles bénéficiaires

397 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



La Réunion (974)

CONTACTS

25 rue Ernest Renan Bâtiment 4, 92190 Meudon
<https://centresrelier.org>

Daniel JASMIN (Directeur Général)
daniel@centresrelier.org



Trouver sa voie et créer du lien par le numérique

Créé en 2022 Porté par la Commune de Saint-Joseph

CITOVENNETÉ NUMÉRIQUE

ORIENTATION/INSERTION

Travailler sur l'orientation des jeunes grâce au numérique : déploiement d'une webApp Oriente-toi pour accompagner l'orientation des jeunes Lycéens en complément des Stages virtuels, des stages de 3eme et du Forum de l'orientation et auprès des demandeurs d'emplois et Lutter contre l'isolement des jeunes (très/trop sur leur téléphone et les RS) et des personnes âgées (fracture numérique) en menant un projet intergénérationnel de création d'e-book sur la mémoire des séniors.

Les actions initialement conçues pour les collégiens, telles que les Stages virtuels et Oriente-toi, ont aujourd'hui un impact significatif sur une grande diversité de publics : les jeunes du collège et du lycée, les parents, les demandeurs d'emploi, ainsi que la formation des agents en contrat PEC (Parcours Emploi Compétence) pour les aider à préparer leur transition après leur contrat.

Il est difficile de mesurer l'impact réel sur l'emploi au niveau de la commune. Mais il est possible d'agir avec les bénéficiaires très tôt, avant qu'ils ne sortent du système scolaire. Pour cela, il est essentiel de disposer d'une gamme d'outils pouvant être mobilisée en fonction des différents publics et profils, afin d'accompagner les jeunes dès que possible dans leur orientation et leur insertion professionnelles.

En établissant des partenariats avec des associations culturelles et d'insertion, d'autres publics tels que les familles et les seniors sont également touchés, contribuant ainsi à la réalisation des ambitions, notamment en matière d'accompagnement numérique et de préservation de la mémoire.

Partenaires

Collège Achille Grondin ; Collège Joseph Hubert ; Collège la Marine ; Lycée général et technologique Pierre Poivre ; Lycée polyvalent de Vincendo ; Lycée professionnel Paul Langevin ; Lycée professionnel agricole ; Oriente-Toi ; Métiers 360 ; Club du 3eme âge ; Société d'Histoire de la Réunion ; AJMD ; Karambolaz.

PUBLIC CIBLE

 **12 à 25 ans**

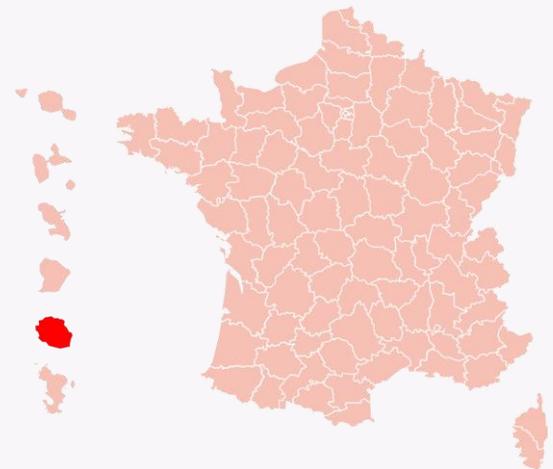
CHIFFRES CLÉS

6 593 Jeunes touchés

154 Familles bénéficiaires

40 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



La Réunion (974)

CONTACTS

277 Rue Raphaël Babet 97480 Saint-Joseph
<https://commune-saint-joseph.fr>

Patrick LEBRETON – Maire de Saint-Joseph
vbj@saintjoseph.re

Anabelle HOAREAU – Directrice du Village Bougé Jeunesse
anabelle.Hoareau@saintjoseph.re

Herminie BENARD – Responsable Adjointe du Village Bougé Jeunesse
herminie.benard@saintjoseph.re



Voilier Pélagos

Créé en 2021 Porté par l'association
Assistance Technique Polynésienne

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Réaliser des sessions de formations pour accompagner le développement du numérique dans les différentes îles et atolls de la Polynésie française grâce à l'utilisation d'un voilier.

Cette approche pédagogique in situ novatrice et actuellement sans équivalent sur le territoire Polynésien s'est confrontée à différents écueils, qu'elle a permis de documenter. La situation dans les îles est très éloignée de celle de Papeete ou de la métropole et demande du temps sur place pour nouer des relations de confiance avec les habitants et les représentants locaux.

A force de persévérance, 170 personnes ont été sensibilisées au numérique sur l'île de NukuHiva dont pas loin des deux tiers sont des femmes. Beaucoup de Marquisiens vivent en exerçant différentes activités économiques comme la pêche, la chasse ainsi que d'autres travaux nécessitant peu de compétences techniques. Pour beaucoup d'entre eux, les études se sont arrêtées au collège, sauf pour les filles dont la majorité a un niveau lycée. Pour tous les autres cursus, ils doivent aller à Tahiti, ce qui rebute pas mal les jeunes garçons, sauf ceux qui désirent suivre des études supérieures ou qui s'engagent dans l'armée.

La majorité des marquisiens rencontrés vivent au jour le jour. Le numérique est pour le moment inexistant. La dématérialisation des services publics n'étant pas encore complètement effective pour eux, il n'y a donc pas lieu de s'en inquiéter et, éventuellement, d'anticiper cette évolution pourtant majeure !

Partenaires

Direction Générale de l'Éducation et des Enseignements (DGEE); FACE (Fondation Agir Contre l'Exclusion); Fare Rata (Poste locale).



PUBLIC CIBLE

 + de 25 ans

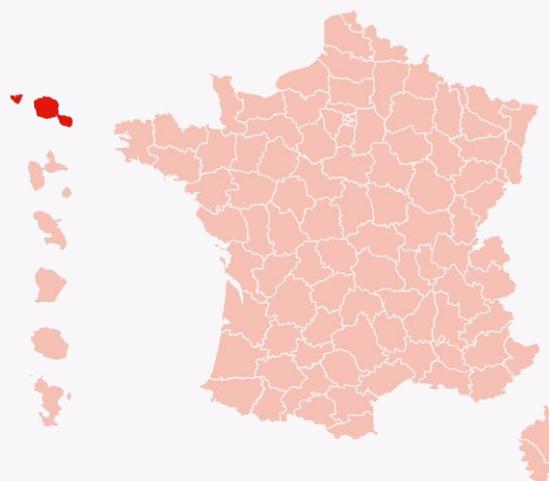
CHIFFRES CLÉS

199 Usagers sensibilisés aux numériques

14 Parents d'élèves sur l'utilisation des écrans pour leurs enfants

2 Professionnels sensibilisés

PÉRIMÈTRE



Polynésie française (987)

CONTACTS

BP 3150 – 98 703 Punaauia centre
<https://www.assistance-technique-polynesienne.com>

Yves JAEGER (Représentant légal)
yves.jaeger@mail.pf



Webcup Campus Mayotte

Créé en 2022 Porté par l'association Webcup (depuis 2009)

ACCÈS AUX DROITS / INCLUSION

ORIENTATION/INSERTION

SCIENCES INFORMATIQUES

Développer un tiers lieu WEBCUP Campus à Mayotte proposant des actions d'éducation au numérique et d'orientation à destination des jeunes et d'inclusion numérique pour les familles.

Le contexte local à Mayotte nécessite une forte capacité d'adaptation que ce soit au niveau des interventions face au public (contexte social, matériel, condition de sécurité pour se déplacer) ou du développement de la structure (coût très élevé de l'immobilier pour l'obtention d'un local, délais d'instruction des dossiers) mais les besoins sont immenses.

Pendant une période active de 12 mois, 6 634 personnes ont bénéficié d'un accompagnement en partenariat avec le groupe La Poste. Il a permis d'atteindre un large public, comprenant des adultes ainsi que des enfants agissant comme médiateurs pour leurs familles en situation irrégulière. Il répond à un besoin crucial d'inclusion numérique, notamment pour les démarches administratives.

Les écoles expriment un vif intérêt pour le projet et demandent son retour. Les jeunes sont véritablement fascinés par les opportunités offertes. L'effet de surprise est palpable. Ils découvrent des technologies telles que les ordinateurs, l'impression 3D et les robots pour la première fois. Cette initiative suscite une dynamique de découverte et d'ouverture sur le monde et l'innovation, même dans un contexte où l'emploi dans les nouvelles technologies reste peu développé à Mayotte.

L'accent principal du développement futur du projet se concentrera sur les jeunes, soulignant ainsi la priorité accordée à leur éducation et à leur inclusion dans le monde numérique.

Partenaires

Association Mayotte in Tech ; Fuz'Ellipse ; Fondation la France s'Engage ; Fondation Orange ; Préfecture – DEETS ; ministère de l'Outre-mer ; Groupe La Poste ; CRIJ Mayotte ; La cité des métiers ; Cité éducative de Dzoumougné ; PRE Mamoudzou.



PUBLIC CIBLE

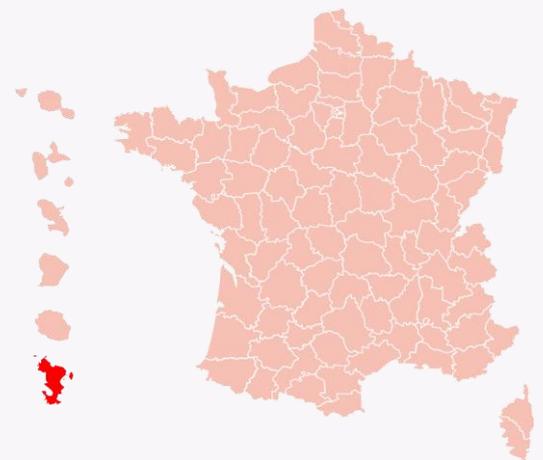
 7 à 25 ans

CHIFFRES CLÉS

425 Jeunes touchés

6 634 Familles bénéficiaires

PÉRIMÈTRE



Mayotte (976)

CONTACTS

208 Rue Maréchal Leclerc, 97400 Saint-Denis – La Réunion
<https://www.webcup.fr>

Fabien DEGIEUX (Directeur)
fabien@webcup.fr



PAYS DE LA LOIRE

- E-tinérance - Association Le Coup de Main Numérique
- Les Newton Rooms - Fédération Léo Lagrange
- Lutter contre l'illectronisme et l'illettrisme - Mobidys



Laur-
éats

E-tinérance

Créé en 2022 Porté par l'association Le Coup de Main Numérique

ACCÈS AUX DROITS/INCLUSION

SENSIBILISATION AU ET PAR LE NUMÉRIQUE

Mettre en place, en partenariat avec CDC Habitat, un service d'accompagnement vers numérique itinérant pour que les jeunes gagnent en confiance et en autonomie à long terme en s'appuyant également sur les services déjà présents dans leur commune.

L'association dispose de 2 dispositifs mobiles (caravanes) qui circulent sur le territoire du département Loire-Atlantique et 8 médiateurs implantés dans des territoires spécifiques. La combinaison des deux a permis de créer un lien de confiance avec les collectivités, les acteurs locaux et la population.

Les professionnels de l'association sont en lien direct avec tous les acteurs publics et privés d'un territoire et sont en capacité (via de la formation interne) de pouvoir guider, accompagner et orienter tous les bénéficiaires rencontrés sur l'ensemble des sujets de la vie, dont la partie éducative.

La priorité des publics accompagnés est bien d'avoir accès à l'ensemble des droits. L'association répond donc à cette demande tout en amenant progressivement à la question éducative, EMI, ENT, parentalité.

Parallèlement des actions mises en place dans les collèges, poussent les élèves à réfléchir aux informations et aux contenus qu'ils partagent avec leurs proches et sur les réseaux sociaux. Elles permettent aussi de parler du droit à l'image, de sensibilisation sur le harcèlement en rappelant que le personnel du collège est là pour les soutenir, mais aussi qu'ils peuvent contacter le centre d'appel du 3018 pour obtenir de l'aide.

Un rapport d'impact à destination des élus leur permet de disposer d'un appui dans le cadre du développement d'une stratégie politique d'inclusion numérique.

Partenaires

CDC habitat GO ; La Poste ; Fibre 44 ; ARS Pays de la Loire ; Région Pays de la Loire ; Conseil Départemental de Loire Atlantique ; SFR ; ADN Solidarity ; Crédit Mutuel.

PUBLIC CIBLE

 12 à 25 ans

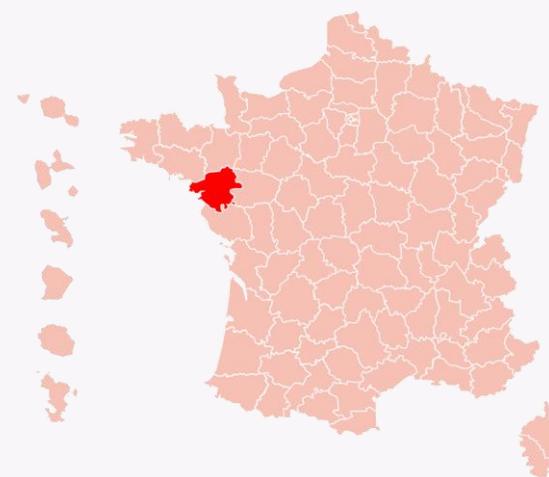
CHIFFRES CLÉS

354 Jeunes touchés

584 Familles bénéficiaires

20 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Loire-Atlantique (44)

CONTACTS

22 rue Georges Charrier 44100 Nantes
<https://le-coup-de-main-numerique.org>

Laurent GUILHAUDIN (Directeur)
laurent.guilhaudin@le-coup-de-main-numerique.org

Laetitia Raymond (Chargée de mission)
laetitia.raymond@le-coup-de-main-numerique.org



Les Newton Rooms



Créé en 2022 Porté par la Fédération Léo Lagrange

SCIENCES INFORMATIQUES

EDUCATION

STIM

Installer une Newton Room permanente à Angers pour proposer aux jeunes du Maine et Loire sur les temps scolaires et extrascolaires différents types d'activités numériques via des mises en situation pratiques : programmer les robots, travailler sur des simulateurs de vol, etc. afin de (re)donner le goût des sciences et du numérique aux jeunes.

La Newton Room est une salle innovante et interactive dédiée à la robotique et aux sciences développée par une EdTech Norvégienne. L'objectif est de lutter contre les déterminismes sociaux et de genre en transmettant la passion des sciences et du numérique

La salle a été installée au sein d'un collège du département et mise à disposition sur le temps scolaire et extrascolaire pour des modules pédagogiques et des événements. 106 jeunes de classe SEGPA et 14 d'IME et ITEP ont également participé.

74% des participants rapportent que la Newton Room a stimulé leur intérêt pour les sciences. Les retours des enseignants sont très positifs, notamment dans les établissements scolaires REP, QPV et en milieu rural.

Une équipe de Référents Newton a été formée et en collaboration avec des équipes européennes, elles œuvrent à la création de modules pédagogiques. 75% des enseignants accompagnateurs envisagent de réutiliser des idées de la Newton Room dans leur enseignement.

Le lancement d'une formation inscrite au Plan Académique de Formation (PAF) permet la formation d'enseignants à l'enseignement du numérique dans un contexte scénarisé.

Partenaires

Département de Maine-et-Loire ; DSDEN 49 ; FIRST Scandivia (Organisme norvégien propriétaire du Concept Newton) ; Boeing ; Collège Félix Landreau ; Terre des Sciences ; Francas 49 ; Maison de quartier des Hauts de Saint Aubin.

PUBLIC CIBLE

 10 à 16 ans

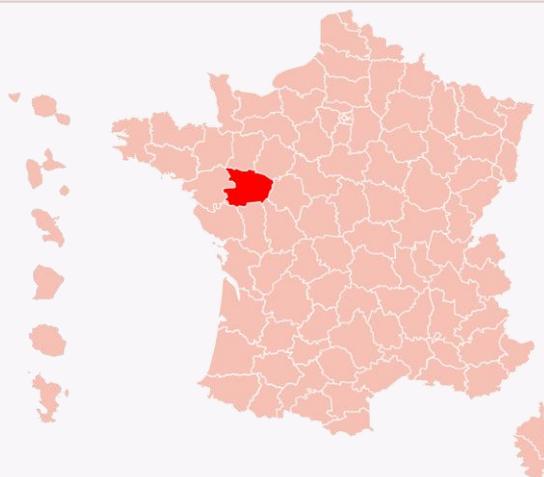
CHIFFRES CLÉS

2 460 Jeunes touchés

134 Familles bénéficiaires

96 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Maine-et-Loire (49)

CONTACTS

51 rue Jean Jaurès, 49000 Angers
<https://newtonroom.com/fr>
<https://www.leolagrange.org>

Sébastien DELANNOY (Chargé de programme Newton)
sebastien.delannoy@leolagrange.org



Lutter contre l'illectronisme et l'illettrisme

Créé en 2022 Porté par l'entreprise Movidys

CULTURE ET NUMÉRIQUE

SOUTIEN À LA SCOLARITÉ

PARENTALITÉ

Doter des écoliers, des collégiens ainsi que leurs familles, d'un accès à la bibliothèque numérique SONDO 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, le projet propose 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».

Le projet a permis d'enclencher des premiers usages du livre numérique dans les établissements participants, principalement à destination des élèves à besoins particuliers (EBEP). L'objectif était de pouvoir fournir aux enseignants une ressource ad-hoc pour promouvoir la lecture auprès d'élèves DYS et/ou petits lecteurs;

Plus de 1000 lectures ont été réalisées sur SONDO pendant la durée du projet et 160 familles accompagnées à son utilisation.

Le partenariat noué avec l'académie et le département permet aujourd'hui d'engager un dialogue sur la suite à donner, pour répondre aux besoins des établissements.

Partenaires

Métropole de Nantes ; Département Loire-Atlantique ; Académie de Nantes ; Le coup de Main Numérique ; 13 Collèges du département Loire Atlantique ; 11 Ecoles de Nantes

PUBLIC CIBLE

 7 à 15 ans

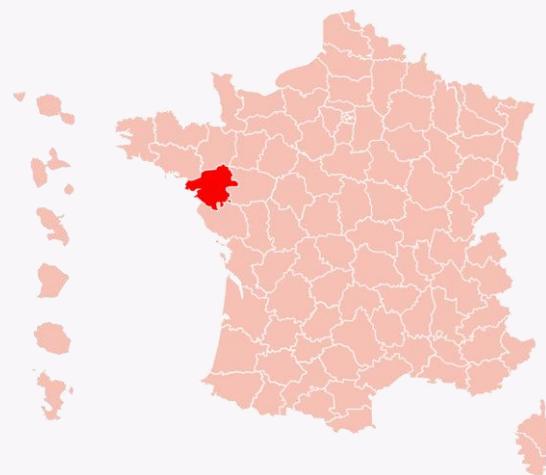
CHIFFRES CLÉS

13 000 Jeunes touchés

160 Familles bénéficiaires

1 319 Livres lus sur SONDO

PÉRIMÈTRE



Loire-Atlantique (44)

CONTACTS

2 Rue Alfred Kastler 44300 Nantes
<https://www.mobidys.com>

Marion BERTHAUT (Représentant légal)
marion.berthaut@mobidys.fr

Anne Thay (directrice adjointe)
anne.thay@mobidys.fr



PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

- Média citoyen : un outil d'expression numérique - Association Ligue de l'enseignement Marseille 13
- Web télé du Grand Canet - Association Ligue de l'enseignement Marseille 13



Laur-
éats

Média citoyen : un outil d'expression numérique

Créé en 2021 Porté par la Ligue de l'enseignement des Bouches-du-Rhône

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

CULTURE ET NUMÉRIQUE

Valoriser l'expression citoyenne, et en particulier celle des jeunes, en leur permettant d'apprendre à mobiliser des outils et supports numériques variés (webradio, podcasts, capsules vidéo, photographie, bande dessinée numérique, etc.) pour construire leur argumentaire et leur propos et les diffuser.

Cette initiative va bien au-delà de la simple utilisation des outils technologiques ; elle vise à ouvrir un espace où ces jeunes peuvent découvrir de nouvelles façons de s'exprimer, de communiquer et de créer. Que ce soit à travers l'utilisation d'une radio ou encore de la création d'une bande dessinée numérique, le programme aspire à équiper ces jeunes des compétences nécessaires pour naviguer et prospérer dans le monde numérique.

Avec le temps, des résultats tangibles sont observables, particulièrement auprès des groupes qui sont investis depuis les débuts du programme. Une montée en compétence des jeunes est clairement perceptible. Ils deviennent de plus en plus à l'aise avec les outils numériques, développent une meilleure compréhension de leur potentiel créatif et acquièrent une confiance nouvelle en leurs capacités à utiliser ces compétences dans divers contextes.

Les ateliers d'expression numérique ouvrent des portes vers un avenir numérique inclusif. En leur offrant des compétences numériques, ces sessions les autonomisent dans un monde numérique en constante évolution. Ils deviennent ainsi des acteurs actifs, capables de créer, analyser et partager du contenu de manière critique et responsable.

Ces ateliers renforcent également le lien social en favorisant la collaboration et le partage d'expériences au sein de la communauté. En somme, ils constituent une étape cruciale vers une participation éclairée et engagée dans la société numérique.

Partenaires

CAF Préfecture des Bouches-du-Rhône ; Education Nationale Structure exécutante de l'Éducation nationale ; Département des Bouches-du-Rhône ; Ligue de l'Enseignement de la Dordogne ; Jets d'Encre ; Radio Grenouille.



PUBLIC CIBLE

 7 à 12 ans

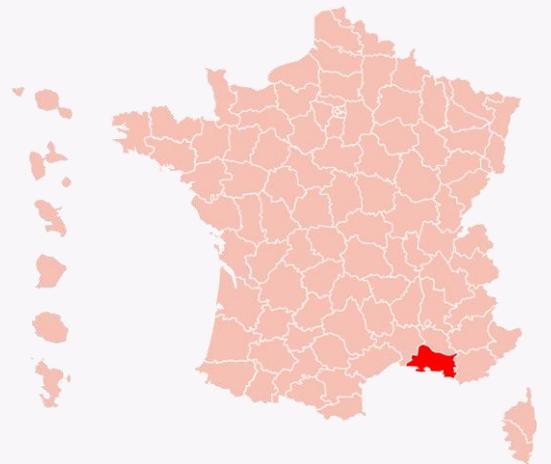
CHIFFRES CLÉS

2 218 Jeunes touchés

705 Familles bénéficiaires

128 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Bouches-du-Rhône (13)

CONTACTS

192 Rue Horace Bertin 13005 Marseille
<https://laligue13.fr>

Justine Bernard (Responsable du service éducation)
Justine.bernard@laligue13.fr

Harris Zaoui (Coordination du Pole Numérique)
educationnumerique@laligue13.fr



Web télé du Grand Canet

Créé en 2022 Porté par l'association du Grand Canet

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

CULTURE ET NUMÉRIQUE

Développer une Web-TV de proximité diffusée sur internet, gérée et alimentée par les jeunes, les enfants, les parents, les équipes éducatives et le tissu associatif local.

Des actions d'éducation au numérique et aux médias ont été réalisées auprès d'autres jeunes du centre : projection de films, ateliers sur la fabrication de l'information avec un journaliste, temps d'échanges ouverts aux familles.

Plus spécifiquement un animateur du centre et cinq jeunes ont été formés au journalisme, à la prise de vue, à la prise de son et au montage par des professionnels. Ils ont pu réaliser plusieurs vidéos sur les activités du centre social que ce soit pour documenter la réalisation d'une mosaïque avec les écoles du quartier ou pour produire le Clip des Harissa Girl, un groupe de musique composé de mamans du centre !

Les projections des films ont permis de créer des temps conviviaux autour des actions du centre et de ses bénéficiaires. Les habitants et adhérents du secteur d'action sont les premiers bénéficiaires, mais la couverture des sujets portés par l'équipe de la Web TV est amenée à s'élargir sur le long terme, afin de mettre en avant des initiatives en concordance avec la ligne éditoriale de la Web TV du Canet.

Le centre social met à disposition les ressources humaines et matérielles ainsi que les compétences acquises, et invite les écoles et le tissu associatif à contribuer et à pérenniser le projet.

Partenaires

"Lève les Yeux" et VIVARTE ; Groupe scolaire Jean Jaurès et Groupe scolaire Canet Larousse ; Artisane vidéo ; Les Ateliers de la Friche ; Emilien Dodeman



PUBLIC CIBLE

 12 à 17 ans

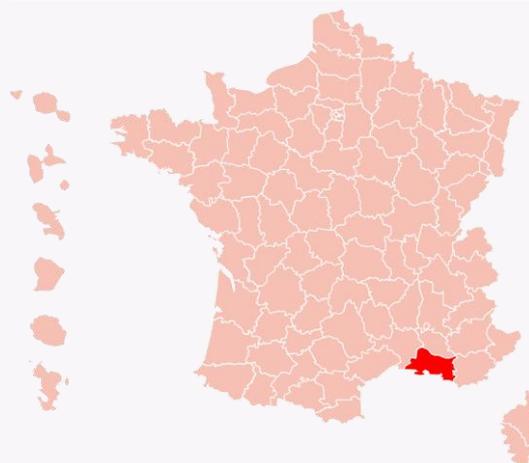
CHIFFRES CLÉS

119 Jeunes touchés

51 Familles bénéficiaires

4 Médiateurs éducatifs touchés

PÉRIMÈTRE



Bouches-du-Rhône (13)

CONTACTS

43 Bd Larousse, 13014 Marseille

Aliou DOUMBOUYA (conseiller numérique)
numerique@csgrandcanet.fr

Véronique MAGOT ESTEVE (directrice centre social)
direction@csgrandcanet.fr



SOMMAIRE - Indexation thématique

Laur-
éats

Table des matières par thématique

Accompagner les familles dans leurs usages du numérique

Famille : accès aux droits, soutien scolaire, éducation culturelle

- Le Numérique en Famille
- Lutte contre la précarité numérique
- Média citoyen : un outil d'expression numérique
- Parentalité inclusive et numérique : parcours MekikoParents ReConnectés

Accompagner l'insertion professionnelle des jeunes à l'heure du numérique

Jeunesse : Orientation, Mixité /insertion

- Ambition Numérique
- CAMPLUS
- Cap Lab
- C.I.A.R.A
- Expériences Numériques – Orange Digital Center
- Faire découvrir les métiers du numérique
- Girls Can Code!
- Jeunes Citoyens du Numérique
- Jump in Tech & Ambassadrices Becomtech
- Inclusion et insertion des jeunes au travers du numérique
- Pro'Pulsion Numérique
- Startup For Kids & Teens
- Trouver sa voie et créer du lien par le numérique
- ViensVoirMonTaf en Auvergne-Rhône-Alpes
- Voilier Pélagos

Faciliter l'accès à la culture grâce au numérique

Enfance : EMI, Culture

- Ambition Vitry Haut
- Ateliers d'anglais VR Mirabo
- Ateliers éducatifs numériques
- Cardemy Fluent
- Enactus Lycéens
- HomeClasse : tutorat solidaire à distance
- Hub de l'innovation éducative numérique du 18^{ème}
- « Ma Petite Planète » version scolaire
- Mathémalins, Mathémalignes
- ModCo
- Numook, développer l'esprit critique des adolescents
- Parcours en ligne d'initiation à la langue des signes française
- Plan numérique
- Rendre accessibles et attractives la lecture et l'écriture
- ZAMIZEN

Table des matières par thématique

Faciliter l'inclusion des jeunes à besoin particulier grâce au numérique

Public a besoin particulier : handicap et public allophone

- COCO, votre coach éducatif numérique
- Dispositif O.S.E
- Inclu'Plus
- Le numérique pour tous avec les tablettes Amikeo
- Numérique au service de l'inclusion sociale
- Practice Numérique
- Réduire l'impact du cyberharcèlement sur les jeunes
- Réussite Connectée

Permettre aux enfants e maîtriser le numérique

Enfance : Citoyenneté, Sciences informatique

- 1,2,3...Codez ! À l'école et en famille !
- Accompagnement aux numériques
- Accompagner les jeunes à besoins éducatifs spécialisés via des parcours numériques
- Apprendre oui, mais autrement !
- Ateliers numériques itinérants en milieu rural
- Citizen Code
- Citoyenneté et numérique : Former à l'image et par l'image
- Coding, goûtez !
- Connect'IT
- Education au numérique pour les Val-demarnais
- E-tinérance
- Initiation au numérique sans écran
- La Camio'NET itinérante
- Les Intrépides de la Tech
- Les Newton Rooms
- MonRoE
- Projets d'éducation et d'inclusion numérique dans les collèges
- Projet éducatif par la Création 3D
- Projet national inclusion numérique et numérique éducatif
- Robotique & éducation populaire, donner du sens au code
- Spicee Éduc
- ULIS BOT en V.O
- Webcup Campus Mayotte
- Web télé du Grand Canet

banquedesterritoires.fr



@BanqueDesTerr

