

# RECUEIL D'EXPÉRIENCES

## NUMÉRIQUE ET INNOVATION SOCIALE DANS LES QUARTIERS

novembre 2016

### SOMMAIRE

1

#### ACCÉDER ET SE FORMER AUX USAGES ET OUTILS NUMÉRIQUES

##### Fréquence écoles

Code à l'école

##### DesignTech Académie

Une formation aux métiers du numérique  
labellisée "Grande École du Numérique"

##### CitésLab Grand Lac

Former les entrepreneurs des quartiers  
aux outils numériques

2

#### INFORMER, MOBILISER, S'ORGANISER

##### Centres sociaux de Rillieux-la-Pape

Aux clics citoyens

##### Conseil citoyen de Thiers Centre ancien

Diffusion des actualités de l'association

##### Pistyles

Gérer autrement les espaces verts avec le  
numérique

3

#### FAIRE ÉMERGER DE NOUVEAUX MODES DE CRÉATIVITÉ

##### TRI Rhône-Alpes

Atelier bidouille

##### La Casemate

Fab Labs solidaires

##### AADN

Avatar's riot

4

#### CONSOMMER, PRODUIRE, SE LOGER EN UN CLIC

##### Sereale

La plateforme locale de services entre  
particuliers

##### USH 74

Échangeons nos logements

### ÉDITO

Numérique et innovation sociale dans les quartiers : voici un thème en phase avec l'actualité, puisque la loi pour une République numérique du 7 octobre 2016 comporte un volet sur l'accès de tous les citoyens au numérique. Même si le projet de loi n'est guère prolixe sur la question des habitants des quartiers populaires, il est important de se saisir de cette opportunité pour sensibiliser et informer sur des réalités peu connues, sur des initiatives rarement médiatisées et qui témoignent malgré tout de changements à l'oeuvre dans les quartiers.

Et pourtant, la situation est loin d'être favorable. En effet, les diagnostics réalisés dans le cadre des contrats de ville ont mis en évidence le creusement des inégalités. Dans les quartiers où le taux de chômage est souvent plus de deux fois supérieur à la moyenne, l'accès et la maîtrise des outils numériques constituent des enjeux importants et des leviers pertinents en matière d'insertion sociale et professionnelle. Dans ces territoires, le problème ne se situe pas tant du côté de l'accès aux infrastructures ou aux outils, que du côté des usages et compétences numériques. Ce constat n'est pas nouveau - nous l'avions d'ailleurs déjà établi à l'occasion de travaux antérieurs<sup>1</sup> - mais il est toujours à l'ordre du jour.

C'est en continuant à creuser cette problématique que nous avons orienté notre réflexion autour des questionnements suivants : comment le numérique peut-il être porteur d'innovation dans les quartiers, vecteur de nouveaux projets, de nouveaux services ? Comment peut-il permettre la valorisation d'initiatives innovantes ? Pour alimenter cette réflexion, nous sommes allés à la recherche d'expériences initiées en Auvergne - Rhône-Alpes qui visent, avec l'appui du numérique, à apporter des réponses nouvelles aux besoins économiques et sociaux dans les quartiers<sup>2</sup>. Ce document rassemble quelques-unes des initiatives repérées<sup>3</sup>. Elles sont présentées sous forme de fiche, avec une visée pratique : description de l'action, outils numériques utilisés et résultats produits. Ce recueil est ainsi un outil concret à disposition des acteurs de la politique de la ville et de tout professionnel intéressé par les enjeux du numérique dans les quartiers.

**À vous, lecteur, de vous en saisir afin d'imaginer les projets de demain !**

1 - Cf. "Accompagner les usages du numérique dans les quartiers : un nouveau challenge", *les cahiers du Développement Social Urbain*, n°55, 1<sup>er</sup> semestre 2012. "Les TIC ou le renouvellement des pratiques de développement social urbain", *les Échos des journées du CR•DSU*, n°11, juin 2013.  
2 - Certaines de ces initiatives ont été repérées dans le cadre du projet CaféLaboQUARTIERS : <http://portail.crdsu.fr/cafelaboquartiers/>  
3 - Ces expériences sont valorisées à travers deux productions: ce présent recueil et des vidéos à retrouver sur notre site internet : [www.crdsu.org](http://www.crdsu.org)

# ACCÉDER ET SE FORMER AUX USAGES ET OUTILS NUMÉRIQUES



*Quel que soit le public (enfants, jeunes adultes sans qualification, entrepreneurs), la formation est une étape incontournable pour maîtriser les outils et parfaire sa culture numérique. L'intérêt de ces projets est leur grande diversité, à la fois au niveau des objectifs, des initiateurs (association, collectivité locale, grande école) et des méthodes ; preuve que formation ne rime pas avec uniformisation.*



# FRÉQUENCE ÉCOLES

## Code à l'école

**Des étudiants qui apprennent à des élèves de cours élémentaire les bases de la programmation informatique et de la robotique sur le temps périscolaire : ainsi peut-on résumer le projet “Code à l'école”**

L'association lyonnaise d'éducation aux médias, Fréquence écoles, a eu l'idée en 2015 de former des étudiants volontaires à l'animation d'ateliers découverte du code et de la robotique, avec du matériel et un dispositif pédagogique adaptés à des enfants d'une dizaine d'années. L'initiative a été expérimentée à Lyon durant l'hiver 2015-2016 avec Digital campus et l'école primaire Saint-Sacrement.

Les interventions se sont déroulées sur neuf semaines. L'ambition est d'étendre le projet à davantage d'écoles, en particulier celles situées en quartiers prioritaires de la politique de la ville. ●

## Outils numériques

Les étudiants se sont servis du robot Thymio et du logiciel de programmation visuelle Aseba Studio, pour inculquer de façon ludique aux enfants les notions d'algorithme, de programmation informatique, puis leur application.

Pour la robotique, c'est l'outil Cubelets qui est employé. Il s'agit de petits cubes magnétiques (quatre types de cubes, aux propriétés différentes : capteur, actionneur, batterie, intermédiaire) que l'on assemble pour fabriquer un robot. Un jeu de cartes est également utilisé pour stimuler l'observation scientifique.

Ces outils et leur pédagogie ont été éprouvés par Fréquence écoles dans plusieurs écoles, établissements publics numériques et centres sociaux en partenariat avec l'association ligéroise Zoomacom.

## Résultats

- Des jeunes formés pour transmettre des connaissances sur le numérique
- Des enfants sensibilisés au codage et à la robotique
- Des interventions de qualité, en faveur de l'éducation aux médias, sur le temps périscolaire
- Un modèle d'intervention pouvant être dupliqué dans les mêmes conditions pour traiter d'autres problématiques touchant les médias (communication, publicité...)



[frequence-ecoles.org](http://frequence-ecoles.org)



reportage vidéo



# DESIGNTECH ACADEMIE

Une formation aux métiers du numérique labellisée “Grande École du Numérique”

**Télécom Saint-Étienne (école d'ingénieurs de l'université Jean Monnet) a ouvert, en septembre 2016, une formation aux métiers de développeur web et d'applications mobiles, en partenariat avec l'association ligérienne Zoomacom (Pôle de ressource numérique de l'agglomération stéphanoise) et le Cnam Rhône-Alpes.**

Cette formation innovante, labellisée “fabrique de la Grande École du Numérique”<sup>1</sup>, bénéficie du soutien de Saint-Étienne Métropole, du Fonds d'expérimentation pour la jeunesse et du Feder. Destinée principalement aux jeunes sans qualification ni diplôme résidant dans les quartiers prioritaires de l'agglomération, cette formation qualifiante de dix mois est accessible gratuitement. Les candidats sont détectés par Zoomacom, avec l'appui des services publics de l'emploi. ●

## Outils numériques

Les élèves se forment aux sujets et outils suivants :

- Programmation orientée objet
- Développement Web
- Introduction au développement d'applications mobiles, électroniques et embarquées
- Introduction au développement système (C++, shell), Fra

## Résultats

- Les étudiants acquièrent les compétences suivantes :
  - exécuter des développements informatiques en équipe dans le cadre d'un cahier des charges
  - utiliser les techniques spécifiques de gestion de projets informatiques
  - évoluer et interagir dans un monde de médiations numériques, en respectant les usages et les réglementations.
- Les jeunes réalisent des stages en entreprise et sont accompagnés dans la construction de leur projet professionnel.
- À l'issue de la formation, ce sont 25 jeunes par an qui peuvent se positionner sur le marché de l'emploi dans les métiers du numérique. Ils peuvent aussi faire le choix de poursuivre leurs études, grâce au diplôme universitaire obtenu. Les jeunes sans le baccalauréat reçoivent quant à eux une attestation d'études universitaires.

1 - Lancée en septembre 2015 par le président de la République, la Grande École du Numérique a pour ambition de former d'ici fin 2017 10 000 apprenants aux métiers du numérique dont 50% de jeunes pas ou peu qualifiés et 30% de femmes.



[telecom-st-etienne.fr/designtech-academie](http://telecom-st-etienne.fr/designtech-academie)



# CITÉSLAB GRAND LAC

## Former les entrepreneurs des quartiers aux outils numériques

**La maîtrise des outils numériques est aujourd'hui indispensable pour un chef d'entreprise, que ce soit pour gérer son activité, la développer ou améliorer ses performances économiques et financières.**

C'est la raison pour laquelle, Grand Lac (agglomération d'Aix-les-Bains) organise depuis 2014 des ateliers d'information et de formation pour les chefs d'entreprise notamment accompagnés dans le cadre du dispositif CitésLab<sup>1</sup>. Il s'agit de réunions proposées par les chambres consulaires (CCI et CMA) ou par un consultant mobilisé par l'agence économique (dans le cadre du programme régional Place). Ces rencontres sont délocalisées pour l'occasion, afin d'être au plus proche des entreprises. Ces ateliers – en accès libre pour tous les entrepreneurs immatriculés – alternent formation en collectif et accompagnement individuel.

Une attention particulière est portée aux entrepreneurs des quartiers en politique de la ville (prioritaire et en veille). En effet, ayant constaté que ceux-ci avaient tendance à moins recourir aux services et ressources que peuvent proposer les acteurs publics (pour la création, la consolidation ou le développement de leur activité), l'animateur CitésLab a mis en place une communication spécifique et individualisée autour de ces ateliers : envoi de courriels individuels ciblés, appels téléphoniques et échanges lors de visites. ●

1 – CitésLab est un dispositif national de la Caisse des dépôts et des consignations, proposant des actions de sensibilisation, détection et amorçage de projets de création/reprise d'entreprise, destiné en particulier aux habitants des quartiers prioritaires de la politique de la ville.



### Outils numériques

- Matériels informatiques et logiciels
- Création de site internet vitrine et marchand
- Outils du référencement et du e-commerce
- Réseaux sociaux

### Résultats

- Lors de ces ateliers, les entrepreneurs développent leur culture numérique et apprennent à améliorer la visibilité de leur entreprise sur le net, gérer leur e-réputation, mettre en place les outils du e-commerce et du marketing digital.
- Plus précisément, ils acquièrent les compétences nécessaires pour créer ou refondre leur site internet, générer davantage de trafic sur celui-ci, mettre en place un dispositif de vente ou de réservation en ligne...
- Ils découvrent les multiples réseaux sociaux, identifient les plus adaptés à leur activité et apprennent les potentialités qu'ils peuvent retenir pour son développement.

Une réflexion est en cours afin de proposer un accompagnement post-formation aux entrepreneurs, de manière à faciliter la concrétisation des éléments appris lors des ateliers.

# INFORMER, MOBILISER, S'ORGANISER



*Et si le numérique était un moyen d'exercer sa citoyenneté, voire de renouveler les pratiques participatives ? C'est le pari des projets de cette partie qui, tout en ayant des objectifs différents (favoriser la communication, diversifier les formes d'expression, renouveler les modes de gouvernance) et reposant sur des outils variés (vidéo, page Facebook, plateforme web...), ont pour ambition commune le renforcement de la capacité d'agir des habitants.*



# CENTRES SOCIAUX DE RILLIEUX-LA-PAPE

## Aux clics citoyens

**“Aux clics citoyens” est un média local, en ligne, géré par des habitants de la Ville nouvelle de Rillieux-la-Pape et s’adressant à l’ensemble des Rillards.**

L’association des centres sociaux de Rillieux a créé ce média, fin 2015, avec comme idée d’utiliser les outils numériques pour favoriser la participation des habitants. Avec “Aux clics citoyens”, ceux-ci s’expriment et communiquent sur la vie locale et les sujets qui les intéressent. Selon Luce Caldérini, directrice adjointe des centres sociaux : « *C’est avant tout un moyen pour les habitants du quartier de reprendre leur place dans la cité.* »

S’agissant d’un média citoyen et participatif, les contributeurs – appelés reporters citoyens – sont bénévoles : tout un chacun peut proposer un contenu pour publication en ligne. Les contenus peuvent être de tout ordre (informationnel, culturel, de divertissement...), le ton est libre, le seul cadre est la charte de fonctionnement. Si le format vidéo est le plus employé, il est également possible d’écrire des articles.

La production et la mise en ligne de contenus pour un média nécessitent des compétences particulières. C’est pourquoi des supports de cours sont accessibles en ligne. Et pour tous ceux qui ne maîtrisent pas les outils numériques, le matériel de réalisation de films ou encore les techniques de réalisation de reportage, les centres sociaux, *via* leur établissement public numérique (EPN), proposent :

- un atelier de deux mois, avec des séances hebdomadaires d’1h30, pour apprendre à réaliser un reportage filmé, de A à Z,
- un atelier d’éducation aux médias et de rédaction d’articles pour le web. ●

### Outils numériques

“Aux clics citoyens”, c’est d’abord un site internet. Le média est aussi présent sur le réseau social Facebook et sur Youtube. La création d’une application mobile est en réflexion, de manière à lever des freins à la mise en ligne traditionnelle (depuis un ordinateur) de vidéos tournées avec un téléphone.

Matériel pour la réalisation de reportages :

- 2 caméras Sony Handycam HDR-PJ620
- 2 trépieds
- 2 micros-mains et 2 micros-cravates
- 1 perche et 2 casques audio, pour la prise de son

### Résultats

Entre janvier et juillet 2016, une cinquantaine de personnes de tout âge, ont été associées au projet “Aux clics citoyens”. Durant cette même période, une douzaine de reportages et cinq articles ont été mis en ligne.

“Aux clics citoyens” est un média nouvellement arrivé dans le paysage local, dont l’enjeu est de trouver son public et rassembler une communauté de contributeurs. Un challenge que compte bien relever le comité de suivi du média (composé d’acteurs locaux et d’habitants).



[auxclicscitoyens.fr](http://auxclicscitoyens.fr)



reportage vidéo



## Conseil citoyen Thiers - Centre ancien

@conseilcitoyen.thierscen  
th

### Accueil

À propos

Photos

Événements

AVIS

Mentions J'aime

J'aime Contacter Partager Plus

Conseil citoyen Thiers - Centre ancien



2 h · 0

Il a tenté mais il est arrivé : le dernier compte rendu (n° 1

2016) : <https://drive.google.com/.../file/.../CBkxQsQUCEVhWZDA>

J'aime Commenter Partager



# CONSEIL CITOYEN DE THIERS CENTRE ANCIEN

## Diffusion des actualités de l'association

**Créé début 2016, le conseil citoyen du quartier Centre ancien de Thiers fonctionne depuis février de cette même année. Suite à une décision collective, il est aujourd'hui en passe de déposer des statuts pour être une association loi 1901.**

Fonctionnant de manière collégiale, il est constitué de 21 conseillers citoyens (dont 6 sont membres du bureau) en respectant la parité numérique de genre et de collègue. Il se réunit mensuellement. Le conseil est très attaché au principe de transparence. Cela se traduit par une volonté de diffuser au plus grand nombre le contenu du travail du conseil citoyen, en mettant à disposition de tous, les comptes-rendus des réunions. À cette fin, tous ces documents sont accessibles sur un Google Drive public. L'ensemble de l'information est relayé via un mailing et posté sur le réseau social Facebook. L'objectif est bien que chacun puisse en prendre connaissance. Ce sont les membres du bureau qui sont en charge d'alimenter la page Facebook et le GoogleDrive. ●

### Outils numériques

Outre les outils de traitements de texte et de PAO (publication assistée par ordinateur) utilisés depuis les ordinateurs personnels des conseillers citoyens, le conseil utilise les outils numériques suivants :

- mailing
- réseau social Facebook
- espace collaboratif Google drive, ouvert à tous
- site de planification partagée (Doodle) pour l'organisation des réunions

L'usage de ces outils n'a pas nécessité de formation particulière et repose sur les acquis des conseillers citoyens.

### Résultats

- Page Facebook publique : entre 40 à plusieurs centaines de vues, selon les articles publiés. Néanmoins, cette page Facebook ne permet pas de toucher toute la population du quartier : certaines personnes ne sont pas « connectées », d'autres sont réticentes vis-à-vis de ce réseau social. Il semblerait également que la visibilité ne soit pas constante et que certains partenaires ou institutions ont encore du mal à trouver les références du conseil citoyen.
- Doodle : cet outil est assez pratique mais aucune certitude en ce qui concerne sa maîtrise par tout le monde. À défaut de remarques ou d'avis opposés, son utilisation est toujours d'actualité



[facebook.com/conseilcitoyen.thierscentre/](https://facebook.com/conseilcitoyen.thierscentre/)



# PISTYLES

## Gérer autrement les espaces verts avec le numérique

**Les espaces de vie extérieurs des quartiers sont souvent assimilés à des lieux de passage ou des lieux de conflit d'usage, mais rarement considérés comme des lieux de rencontre et de construction commune.**

Une idée a donc germé dans la tête de plusieurs jardiniers/paysagistes lyonnais : proposer une nouvelle façon de s'occuper des espaces verts, plus écologique et participative. Cette idée s'est concrétisée en 2015 avec la création de Pistyles, une société coopérative d'intérêt collectif (Scic) qui développe un double métier : jardinier et médiateur. Chaque jardinier de quartier noue une relation de confiance avec les habitants en leur proposant des animations et des moments pour jardiner avec lui. Pour amplifier ce travail de médiation, Pistyle s'appuie sur des outils numériques. Ainsi, un collaborateur de la Scic, dédié à la médiation numérique, expérimente avec les habitants de nouvelles formes de relations digitales. Pour chaque jardin géré, une plateforme web est créée. Cette interface de communication, principalement à destination des habitants, sert d'abord à les informer et présenter l'approche écologique de Pistyles. La plateforme constitue un bon complément pour expliquer et illustrer en photos les résultats concrets des interventions. ●

### Outils numériques

- Une plateforme web, pour chaque jardin où Pistyle intervient. Pour accéder à cette interface, il faut avoir un code. Il s'agit autant d'un outil de mobilisation que d'un outil d'information : annoncer les jours de venue du jardinier et organiser l'inscription aux chantiers participatifs. Pour aider les habitants à se saisir des plateformes, des tutoriels vidéo ont été créés.

Par ailleurs, Pistyles expérimente à l'automne 2016 l'usage de la vidéo pour susciter la participation des habitants et garder trace de leurs paroles. Deux projets sont en préparation, en collaboration avec Plume studios :

- un plateau télé participatif au sein d'une résidence pour aborder le thème du compostage
- une enquête filmée, menée auprès des habitants, pour recueillir leurs attentes en matière d'entretien des espaces verts

### Résultats

- Plus de 40 plateformes web collaboratives à disposition des habitants. Parmi eux, des référents sont progressivement identifiés pour alimenter le site
- Une relation continue entre le jardinier et les habitants qui peuvent l'interpeller facilement en cas de situation problématique
- Une visibilité des chantiers accrue auprès des partenaires de Pistyles



[pistyles.eu](http://pistyles.eu)



reportage vidéo

# FAIRE ÉMERGER DE NOUVEAUX MODES DE CRÉATIVITÉ



*Accompagner des jeunes afin qu'ils s'approprient le numérique pour des usages créatifs et/ou utiles, tel est le fil rouge des projets présentés qui mettent en scène des acteurs et des partenariats diversifiés. Que ce soit dans le domaine de la réparation, de la création d'objets ou dans le cadre d'une œuvre artistique, le droit à l'expérimentation est le mot d'ordre qui traverse l'ensemble de ces projets.*



# TRI RHÔNE-ALPES

## Atelier bidouille

**TRI Rhône-Alpes (TRIRA) est une SCIC de l'agglomération de Vienne, se définissant comme une "entreprise insérante". Son objet principal est le réemploi de matériel informatique et la réalisation d'activités dites de solidarité numérique, telle que les ateliers bidouille.**

Les ateliers bidouille s'inscrivent dans une action globale de lutte contre la fracture numérique, notamment en direction des habitants des quartiers en politique de la ville. Ces ateliers, d'une durée totale de dix heures, consistent à fabriquer une unité centrale d'ordinateur à partir de composants informatiques recyclés de différentes machines. L'objectif est à la fois de sensibiliser à la récupération et au réemploi, mais aussi de démystifier l'outil informatique. Les ateliers bidouille s'adressent spécifiquement aux jeunes, relevant de différentes structures du territoire (École de la 2<sup>e</sup> chance, Apprentis d'Auteuil, centres sociaux...).

Au cours des séances, les participants sont accompagnés par un animateur, qui leur explique à chaque étape le rôle et la fonction des composants, de manière simple et ludique. La pédagogie est axée sur la solidarité et le « faire soi-même ». Ainsi, chaque jeune conçoit entièrement une unité centrale, à partir de composants informatiques issus du recyclage. Ce matériel est fixé dans un bidon jerrycan (c'est de là que cet ordinateur tire son nom : Jerry). Un système d'exploitation est également installé pour rendre l'ensemble opérationnel et fonctionnel. ●

### Outils numériques

- Tous les composants d'une unité centrale et d'un ordinateur (disque dur, alimentation, etc.)
- Découpe laser : pour construire la coque extérieure de l'ordinateur à partir d'un jerrycan
- Système d'exploitation libre Linux : Emmabuntüs
- Utilisation des moteurs de recherche internet dans le but de trouver de la documentation supplémentaire pour construire l'ordinateur et de l'iconographie destinée à son habillage

### Résultats

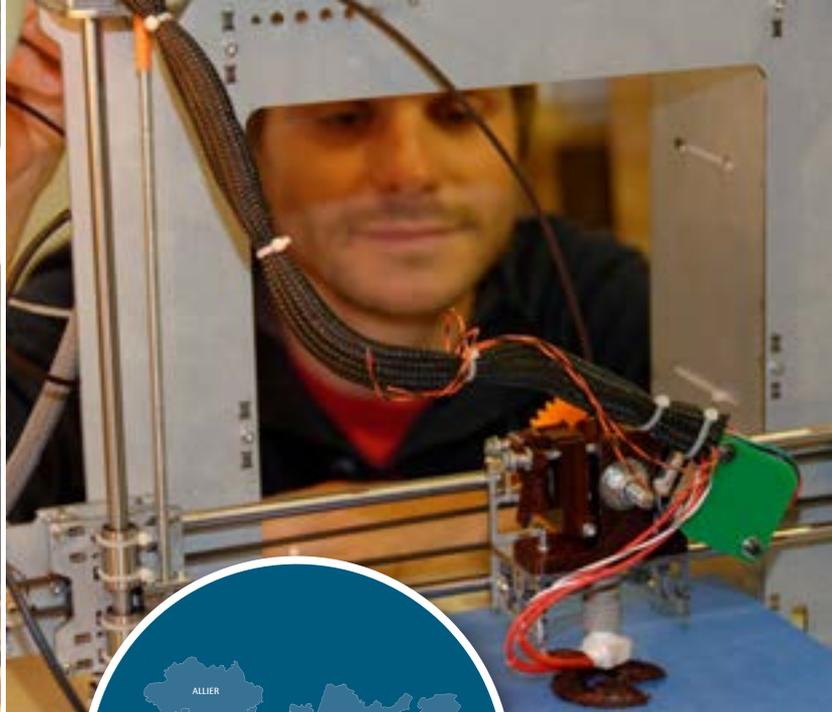
- Développement de partenariats avec différentes structures : École de la 2<sup>e</sup> chance, Apprentis d'Auteuil, centres sociaux...
- Entre 40 et 50 participants par an, sur la tranche d'âge 14-17 ans
- Entre 40 et 50 unités centrales « Jerry » créées par an
- Impacts sur les jeunes : valorisation d'eux-mêmes ; capacité à transmettre à leur famille et leurs amis ; développement de compétences techniques. Pour certains jeunes, la participation à l'atelier bidouille donne de l'envie et de la motivation pour devenir bénévole, voire professionnel dans le domaine informatique
- Pour TRIRA : évolution de la pédagogie, désormais axée sur la créativité et le ludique, favorisant la création de liens et l'ouverture



[trira.com](http://trira.com)



reportage vidéo



# LA CASEMATE

## Fab Labs solidaires

**Entre 2014 et 2016, quatre collèges en REP (réseau d'éducation prioritaire), situés dans l'académie de Grenoble, ont pris part à l'aventure des Fab Labs<sup>1</sup> solidaires.**

Tout a commencé en juin 2014. La Casemate (Centre de culture scientifique et technique situé à Grenoble), en collaboration avec le rectorat de Grenoble et avec le soutien de la Fondation Orange et du Département de l'Isère, lance un appel à projets visant à équiper des collèges de l'Académie de Grenoble en imprimantes 3D. L'objectif premier est de connecter les jeunes de 10 à 15 ans avec les nouveaux usages du numérique, en particulier la découverte du prototypage rapide.

Les collèges retenus parmi les nombreuses candidatures sont ceux qui ont eu à cœur de proposer un projet qui :

- favorise l'interdisciplinarité en impliquant au moins trois disciplines différentes (technologie, arts plastiques, mathématiques...),
- cherche à développer chez les élèves l'esprit d'initiative, le goût d'entreprendre, l'imagination et la créativité,
- met les élèves en situation d'expérimenter, de se tromper pour construire et réaliser.

Au total (sur les deux années), vingt collèges ont ainsi été sélectionnés. Parmi eux, quatre faisaient partie d'un REP et d'autres ont impliqué des publics spécifiques : élèves allophones, élèves en situation de handicap (classe Ulis).

Chaque collège lauréat s'est vu offrir une imprimante 3D, une formation des enseignants à son utilisation ainsi qu'un accompagnement global du projet sur un an. Les projets réalisés ont été présentés lors d'un événement annuel à la Casemate afin de valoriser le travail des collégiens et des enseignants.

Parmi les projets imaginés : des enceintes musicales portables, un jeu de société pour la révision du brevet des collèges, une lampe solaire et un jeu de société, type jeu de l'oie. ●

### Outils numériques

- Imprimantes 3D type Prusa Steel, Up 2+ et Up Mini
- Logiciels de modélisation 3D

### Résultats

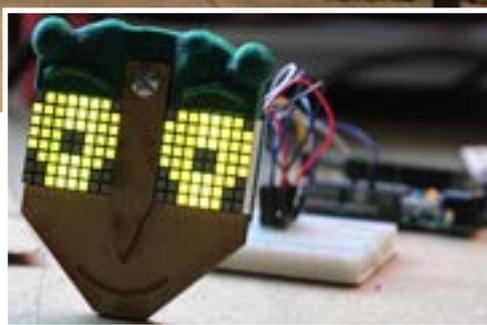
- Favoriser les croisements afin que des enseignants de différentes disciplines s'approprient le prototypage rapide et puissent accompagner les élèves par la suite
- Faire évoluer les pratiques des enseignants vers la pluridisciplinarité et la pédagogie active
- Permettre aux élèves de passer de l'idée à la réalisation concrète d'un objet
- Responsabiliser les élèves, les autonomiser à travers un projet moins scolaire
- Favoriser le raccrochage de jeunes décrocheurs, leur faire retrouver le goût d'apprendre

Un des collèges lauréats ambitionne de créer, à terme et à titre expérimental, un fablab au sein même du collège.

1 - Un fablab (contraction de l'anglais fabrication laboratory, « laboratoire de fabrication ») est un atelier de fabrication numérique. Dans ces lieux ouverts à tous, on y retrouve des machines, principalement numériques (dont l'imprimante 3D, la découpe laser, la découpe vinyle, la fraiseuse numérique,) mais aussi des outils divers et variés.



[lacasemate.fr](http://lacasemate.fr)



# AADN

## Avatar's riot

**Que se passerait-il si nos avatars, manifestation de notre «moi» en ligne, descendaient dans la rue pour revendiquer leur autonomie ? Si des «cybergraphes», chercheurs un peu fous, tentaient de détecter leur présence ? Voilà les questions posées par l'association AADN aux habitants du quartier Bel-Air Les Brosses à Villeurbanne.**

Tout a commencé en 2014, quand l'AADN (tiers lieux dédié aux arts et cultures numériques) constitue une équipe pluridisciplinaire -composée d'un artiste, un scénographe, un compositeur et une anthropologue- pour monter le projet d'art numérique participatif Avatar's riot. L'objectif est la création d'une œuvre collective par des habitants et des professionnels qui interroge les liens entre identités virtuelles, usages sociaux du numérique, espace urbain et création artistique.

Le projet a ciblé prioritairement les jeunes éloignés des pratiques créatives numériques et ayant peu accès à l'offre culturelle. Pour les mobiliser, onze ateliers et des interventions en espace public mêlant artistes, développeurs, habitants, éducateurs, familles et chercheurs se sont déroulés dans le quartier Bel-Air Les Brosses, entre avril et octobre 2015. Chaque atelier avait pour but de permettre aux participants de créer des contenus qui s'intègrent à l'œuvre finale, de transmettre des savoirs et des savoirs-faire, mais aussi de créer de la curiosité et de la discussion autour des problématiques soulevées par le projet. Les interventions dans l'espace public, quant à elles, avaient pour but d'aller à la rencontre des habitants du quartier et de tisser des liens.

Un important travail partenarial mené par l'équipe de l'AADN a permis de mobiliser une grande diversité d'acteurs du territoire autour du projet. Au total, c'est une centaine de participants qui a été impliquée. Une déambulation finale a emmené le public (plus de 300 personnes) fin octobre 2015 dans la projection d'un avatar égaré se promenant sur les murs du quartier. ●

### Outils numériques

- Logiciels de graphisme et de traitement d'image, de montage et d'arrangement sonore et vidéo, de captation et modélisation 3D
- Outils numériques embarqués : tablettes, smartphones, vidéoprojecteur
- Imprimantes 3D
- Caméras infrarouges

### Résultats

- Prise de conscience des participants des enjeux des technologies à l'ère du numérique, par la confrontation à l'art numérique et l'implication dans une démarche artistique
- Réflexion des acteurs locaux sur l'utilisation du numérique par les habitants du quartier et mise en place d'actions pour contribuer à résorber la fracture numérique
- Implication d'habitants dans un processus collectif et collaboratif
- Valorisation de l'image du quartier et fierté des participants et des habitants lors de la restitution finale

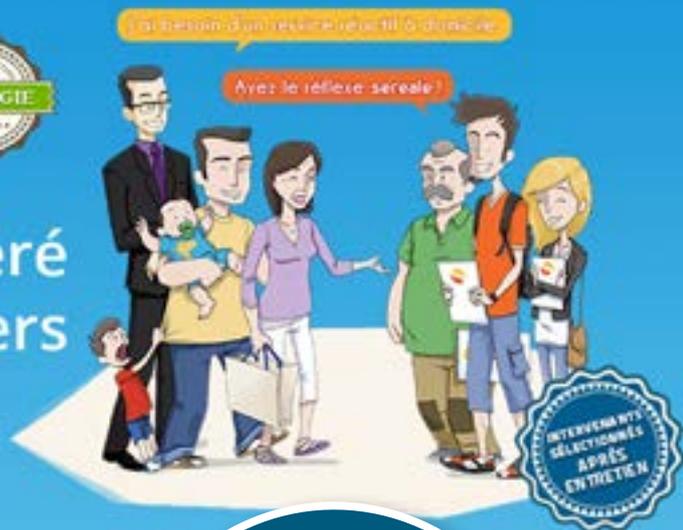
# CONSOMMER, PRODUIRE, SE LOGER EN UN CLIC



*Plateforme de services  
entre particuliers, bourse  
d'échanges de logements sociaux...  
des projets dans lesquels les  
habitants sont largement partie  
prenante, soit parce qu'ils en sont  
à l'initiative, soit parce qu'ils en sont  
les utilisateurs. Ces expériences  
témoignent de la capacité des  
habitants des quartiers populaires  
d'entretenir le vivre ensemble...  
à l'aide de l'outil numérique.*



## Le coup de main rémunéré entre particuliers



# SEREALE

## La plateforme locale de services entre particuliers

**Installée depuis 2014 dans le quartier prioritaire de la Villeneuve, à Grenoble, Sereale est une plateforme de services entre particuliers qui met en relation ceux qui ont besoin d'un coup de main à domicile, avec ceux qui cherchent un complément de revenus. Plusieurs types de services sont concernés : bricolage, jardinage, garde d'enfants, aide informatique, ou livraison de courses.**

Sereale simplifie au maximum la mise en relation et prend en charge tous les aspects administratifs relatifs à l'intervention. En un clic, les interventions bénéficient ainsi d'un cadre légal et sécurisé, avec une couverture sociale complète pour l'intervenant et des aides fiscales pour l'utilisateur. Au final, le coût de la prestation est équivalent à celui d'un travail "non déclaré".

Tout se passe sur la plateforme en ligne. Les utilisateurs y déposent leurs demandes, et les intervenants peuvent alors vérifier où se localise le besoin, échanger avec les demandeurs et proposer leurs services. Lorsqu'un intervenant est retenu, les services en lignes proposés par Sereale sécurisent l'intervention avec la génération d'un contrat, la couverture de la prestation par une assurance, et la mise à disposition d'un moyen de paiement sécurisé entre utilisateurs.

Après l'intervention, les utilisateurs déposent un avis, témoignant ainsi aux autres membres du sérieux des prestations. Cela contribue à créer un cadre de confiance valorisant les intervenants. Enfin, les démarches administratives de fin de contrat sont également gérées par la plateforme : génération des documents obligatoires (bulletin de salaire, déclarations Urssaf et Pôle Emploi). ●

### Outils numériques

La plateforme en ligne est accessible sur tout navigateur web, que ce soit depuis un ordinateur ou un smartphone. Il est également possible de commander des services par téléphone.

### Résultats

- 400 utilisateurs actifs sur l'ensemble de l'agglomération grenobloise
- Développement de l'entraide, du lien social de proximité et lutte contre le travail illégal
- Les services s'échangent à Grenoble, et partout en France
- Des habitants des quartiers peuvent être dépannés, ou rendre eux-mêmes des services en étant rétribués légalement



sereale.fr



# USH 74

## Échangeons nos logements

**Alors que près de 30% de la demande en logement social concernent des locataires souhaitant changer de logement tout en restant dans le parc social, un dispositif a été créé par l'association départementale des organismes HLM de Haute-Savoie - USH 74 - pour favoriser les mutations. Ce dispositif, co-existant avec le traitement classique des demandes de mutation, est appelé bourse d'échange de logement et se trouve sur un site internet dédié.**

Le fonctionnement est simple. Un locataire souhaite changer de logement social, quel que soit son bailleur. Il s'inscrit sur le site « [echangeonsnoslogements.fr](http://echangeonsnoslogements.fr) », y dépose une annonce en ligne et peut consulter les offres proposées par d'autres locataires. Lorsqu'une offre l'intéresse, il prend contact directement avec le locataire concerné. Ensemble, ils organisent la visite de leurs logements.

L'organisme HLM intervient uniquement pour s'assurer de la véracité des informations communiquées dans l'annonce, puis pour valider l'échange entre les deux locataires.

L'objectif de cette bourse est de favoriser les parcours résidentiels au sein du parc locatif social. Cela est facilité par le fait qu'il s'agit d'un dispositif inter-bailleurs (neuf organismes HLM mobilisés) et inter-réservataires, concernant l'ensemble du parc de logements sociaux en Haute-Savoie. ●

### Outils numériques

Un site internet conçu en 2013 avec un groupe de locataires pour correspondre au mieux à leurs attentes, avec le soutien de l'Union sociale pour l'habitat (USH) nationale.

### Résultats

- 120 échanges depuis la mise en place du site, soit 220 locataires
- Plus de 3 600 locataires inscrits et actifs sur le site
- Des constats très satisfaisants : l'échange permet aux locataires de trouver un logement plus adapté à leur situation, et parfois, de régler des cas de sous ou sur-occupation
- Le dispositif facilite la mobilité géographique, puisque 38% des échanges concernent des communes différentes
- Les usagers sont véritablement acteurs dans la valorisation de leur logement et dans les démarches de recherche



[echangeonsnoslogements74.fr](http://echangeonsnoslogements74.fr)

## Recueil réalisé et publié par le CR•DSU

Le centre de ressources et d'échanges pour le développement social et urbain (CR•DSU) est destiné aux acteurs s'inscrivant dans un objectif de cohésion sociale dans un territoire. Créée en 1993, l'association s'adresse à l'ensemble des acteurs (professionnels ou non) de la politique de la ville en Auvergne - Rhône-Alpes.

**Ses missions :** Qualifier, accompagner et mettre en réseau les acteurs, valoriser et capitaliser des pratiques locales

**Directeur de la publication :** Alain Grasset

**Directrice de la rédaction :** Frédérique Bourgeois

**Rédaction :** Fabien Bressan, Sylvain Brun, Marjorie Fromentin, Marion Pollier

**Conception graphique :** Nathalie Navarre



centre de ressources et d'échanges pour le développement social et urbain  
4, Rue de Narvik – 69008 LYON – [www.crdsu.org](http://www.crdsu.org)



# Innovation sociale et numérique dans les quartiers

D'autres projets à découvrir sur le blog



Une série de rencontres itinérantes en Rhône-Alpes, organisée par le CR•DSU en 2014 et 2015, a permis à des porteurs de projets et à des professionnels d'horizons divers de mettre en discussion leurs initiatives innovantes qui contribuent aux dynamiques économiques locales et apportent des réponses nouvelles aux besoins des habitants. Plusieurs d'entre elles font la part belle aux usages numériques innovants.



**La Web@cadémie,** une formation aux métiers du web, gratuite et certifiée pour les décrocheurs, à Lyon

## **Simplon.co** en Rhône-Alpes, fabrique sociale de codeurs

Sa mission est d'utiliser les métiers techniques du numérique, comme levier d'inclusion, d'insertion, de mixité et d'innovation sociale.



## la médiation numérique au cœur de l'innovation sociale

Ce centre ressource numérique départemental dans la Loire propose deux projets innovants en lien avec les habitants des quartiers populaires : Trouver un job pour pas un rond et OpenFactory 42

## **Sabi Edition à la Ricamarie : « Nelly signe avec vous »,**

le premier logiciel ludique d'apprentissage du français signé



## **Web radio participative au Biollay, à Chambéry**

Favoriser la participation des habitants et dynamiser la vie du quartier en s'appuyant sur des supports médias locaux numériques