



AUX ÉCRANS, CITOYENS NUMÉRIQUES - AYTECH/ESPORTS

Fiche de capitalisations

Former et informer

(07)

Centre socio-culturel du Pouzin

La volonté d'un changement de posture éducative au centre socio-culturel au Pouzin - inciter et accompagner les publics à réaliser leurs propres projets plutôt que leur proposer des animations et interventions de manière descendante - a conduit à la transformation d'un projet en lien avec le jeu vidéo et l'Esport en un projet collectif et autogéré. Le portage en a été assuré par un groupe de lycéens dont l'implication s'est étendue de la conception au plaidoyer pour l'obtention de financement ayant permis la réalisation des ateliers.

Objectifs du projet —

- ✓ Donner du pouvoir d'agir aux jeunes.
- ✓ Accompagner les jeunes à l'utilisation des outils numériques.
- ✓ Rapprocher les jeunes autour d'une passion commune.
- ✓ Mobiliser les jeunes dans un temps d'action collective et leur permettre de contrôler ce qui est important pour eux.

Durée du projet

- ✓ 1 an

Publics concernés

- ✓ Les jeunes porteurs,
- ✓ Les jeunes du territoire.

Déroulement du projet —

Phase 1 : Accompagnement des jeunes dans la construction du projet

- ✓ Constituer un groupe de jeunes porteurs du projet.
- ✓ Constituer une équipe E-sports.
- ✓ Permettre aux jeunes pouzinois et communes avoisinantes d'avoir accès à un nouveau type de loisir qui peut être coopératif.
- ✓ Accueillir les plus jeunes et les accompagner dans une utilisation plus modérée des jeux vidéo.
- ✓ Valoriser cette pratique auprès des parents.

Phase 2 : Mise en œuvre

- ✓ Accompagnement au montage des ordinateurs et à l'utilisation des machines lors des événements de sensibilisations et de compétitions.
- ✓ Sensibilisation des jeunes ainsi que des parents aux bonnes pratiques des jeux vidéo durant les événements organisés sur le territoire.
- ✓ Participation à des compétitions départementales et régionales et sensibilisation des participants aux pratiques du "gaming".
- ✓ Réunion/atelier collectif au centre social avec les familles : travail sur les représentations pour déstigmatiser les usages des jeux vidéo, et présentation du projet porté par les jeunes sous l'angle d'un projet plus large sur l'éducation au numérique.
- ✓ Développement du maillage territorial du Esports en Ardèche et en Drôme notamment en direction des médiathèques.

Source d'inspiration du projet

- ✓ La motivation qu'ont montré les jeunes à l'initiative du projet, qui a guidé la façon dont le centre social les a accompagnés. Le centre social est familier des consultations habitants, qui ont participé indirectement à la construction de l'action.

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

Co-construire avec les jeunes

► Pourquoi ?

Leur participation à l'élaboration du projet est décisive pour la pertinence et l'adhésion. Ils ont créé le projet, l'ont défendu devant les financeurs et le feront vivre dans le temps.

Posture

Être à l'écoute, guider sans imposer, faire confiance aux capacités des jeunes à s'auto-gérer et à s'impliquer durablement dans un projet. Ils reconnaîtront pour eux-mêmes les bénéfices de cette implication.

► Comment ?

✓ Indépendamment de ce projet, le centre socio-culturel du Pouzin développe une stratégie d'allervers, sur les temps d'inter-classe, le vendredi soir dans les quartiers et bassins de vie. Ces rencontres informelles constituent une opportunité de se faire connaître des jeunes et d'entamer un échange en recueillant leurs besoins, envies et idées.

✓ Les jeunes ont élaboré le projet et se sont organisés entre eux en partageant leurs connaissances et savoir-faire. L'accompagnement a surtout consisté en un soutien du projet et à la formalisation de leurs idées afin qu'elles puissent être défendues devant un jury de financeurs.

✓ Les éducateurs se sont mis à disposition du groupe, mais ils sont restés à distance de la conception et de la gestion du projet au quotidien pour ne pas se substituer au groupe et le laisser s'organiser collectivement.

Ce projet a été un révélateur de compétences insoupçonnées des jeunes en matière de négociation, de capacité à faire-ensemble et d'inventivité, outre les compétences techniques sur les outils numériques qu'ils ont manifestées (infographie, bureautique, connaissances e-gaming et internet...).

Astuce

Valoriser les connaissances numériques des jeunes tout en évaluant ce qu'on peut leur apporter pour renforcer leurs compétences en termes de choix de l'information et de posture critique.



Conseil

✓ **Humilité et écoute facilitent incontestablement la posture d'accompagnement. Apprendre à faire confiance et à intervenir à bon escient. Avoir à l'esprit que même si les compétences initiales sont faibles ou embryonnaires, l'évolution de ces compétences au contact des pairs avec un accompagnement adapté peut s'avérer spectaculaire.**

Contact porteur du projet

Centre socio-culturel du Pouzin
4, place Vincent Auriol
07250 Le Pouzin
animation.lepouzin@gmail.com
04 75 85 93 36