

Expérimentation de la Ville de Tours

Dans le cadre de son PEdT 0-15 ans et avec pour objectif de collecte de paroles de tous les acteurs éducatifs et des publics, la ville de Tours a élaboré une stratégie globale de diagnostic en initiant et en articulant plusieurs démarches participatives complémentaires

- **Des Ateliers territorialisés**

En direction des acteurs éducatifs du territoire, mobilisés par secteur, ces ateliers permettent des temps de débats et d'échange sur le diagnostic, de collecte d'éléments complémentaires partagés par les acteurs du territoire, de lancer des perspectives et objets à soumettre au travail collaboratif dans le cadre du PEdT.

- **Un questionnaire à destination des familles puis des adolescents**

Pour obtenir un retour sensible sur les « valeurs » qui tiennent à cœur aux familles, pour jauger la connaissance et les usages des offres et services du territoire et la connaissance des dispositifs et canaux de communication

- **Des interviews individuelles d'acteurs éducatifs marquants de la ville**

- **Des animations à destination des 6-10 ans et des 11-15 ans**

Les associations les CEMEA et la Ligue de l'Enseignement, chacune en charge d'une des tranches d'âge avaient pour objectif :

- De construire et mettre en œuvre une approche ludique et accessible pour le public à travers deux formats afin d'explorer d'autres formes de données
- D'obtenir des données représentatives (satisfactions, manques...) des différentes populations de l'enfant et de l'adolescent de la ville de Tours

DEUX FORMATS DE JEUX POUR LA PARTICIPATION DES 6-12 ANS

Objectifs :

- Permettre aux enfants du territoire d'exprimer leurs vécus et ressentis, que ce soit sur ceux qu'ils vivent à l'école, dans les tiers lieux ou plus généralement dans la ville ;
- Permettre aux enfants d'exprimer leurs avis et leurs idées sur les sujets qui les concernent que ce soit dans le temps scolaires, les temps péri et extra scolaires et leurs vécus dans la ville.

Podcast / « Les apprentis sociologues » :

Sous forme d'interviews animés, les enfants vont s'interroger et s'enregistrer entre eux sur les thématiques retenues. Cette démarche est inspirée des travaux de Julie DELALANDE – sociologue. La matière récoltée fait l'objet d'un montage en podcast, permettant une diffusion large de la parole des enfants.

Objectif de la démarche :

- Faciliter l'expression des enfants en s'appuyant sur un échange entre paires, une parole plus spontanée des enfants ;
- Accompagner les enfants à la prise en main du matériel de reportage audio ;
- Accompagner les enfants dans la démarche d'enquête socio-journalistique (témoignage, opinion, moments de vie...) ;
- Prendre la parole des enfants sur la manière dont ils vivent dans la ville de Tours.

Déroulement de la démarche :

Chaque session d'enregistrement dure une demi-journée.

Il s'agit pour l'équipe d'animation de présenter le projet (en utilisant le terme de sociologues s'ils sont en capacité de l'expliquer ou de journalistes au regard de la démarche – et non de l'objectif).

Chaque session se compose de la manière suivante :

- Présentation du projet et du matériel aux enfants
- Temps de test du matériel (différentes prises de sons : enregistrement de voix (la sienne, les autres, interview) et d'ambiances
- Ecoute des rushs collectivement – faire quelques retours techniques, donner des tips, conseils et astuces. *[Vider la carte SD après la session de test]*
- Présentation des différents axes d'enregistrements :
 - « Micro-trottoir photo » : s'installer avec un groupe d'enfants au calme. Les animateurs posent les photographies sur une table / au sol ou les sortir les unes après les autres selon le moment et questionnent les enfants sur la manière dont ils vivent dans la ville. Cette partie permet aux enfants de se saisir du sujet traité.
 - « Reportage audio » : enregistrer des ambiances de temps de vie collective, vie quotidienne, d'activité et de temps de transition. Demander

aux enfants de commenter. *[Questions courtes – Réponses courtes]*
[Distinguer les deux types d'enregistrements]

- « Micro-trottoir » : passer auprès des enfants du même groupe et poser les questions élaborées avec les enfants – leur poser l'objectif suivant : faire parler les enfants sur comment ils vivent dans la ville de Tours.
[3 questions maximum], [Poser les mêmes questions], [Bien enregistrer les enfants qui posent la question], [S'assurer qu'il n'y ait pas trop de bruit empêchant que le rush soit audible – ne pas hésiter à vérifier les enregistrements], [Effacer les enregistrements à ne pas garder]

Le travail de montage du podcast peut être lui aussi réalisé avec les enfants. Le travail de repérage des thématiques majoritaires, des extraits audios pertinents et, si souhaité, des commentateurs invités lors de l'enregistrement du podcast. Un groupe d'enfants prendre aussi en charge le fait de commenter la matière recueillie.

Des ateliers « Construire ma ville »

Démarche :

A partir de cartes géantes de leur quartier (autour de l'école), les enfants sont invités à s'exprimer et construire, à partir de lego, des propositions pour améliorer leur milieu de vie. Pour faciliter l'animation de ces ateliers, une série de carte « Construire ma ville » est à disposition des enfants et des animateurs. Ces cartes posent des questions diverses permettant de varier les sujets et leurs entrées dans les échanges. Ces cartes peuvent être travaillées en fonction des axes retenus pour le PEdT (ex. Ville à hauteur d'enfants, La continuité éducative, etc.).

Objectifs :

- Récolter la parole des enfants sur leur vécu et sur ce qu'ils souhaiteraient changer dans leur environnement quotidien (critiques, propositions, projections) ;
- Proposer un atelier permettant et suscitant cette parole ;
- Rendre compte de cette parole pour qu'elle soit une contribution à l'élaboration du PEdT.

Chacune des interventions s'est déroulé sur des temps de pauses méridiennes. Le déroulé a été le suivant :

- 11h15 – rendez-vous pour l'installation
- Premier groupe de 8 enfants (30 à 45 min.) au moins 2 animateurs
- Deuxième groupe de 8 enfants (30 à 45 min.) au moins 2 animateurs
- Bilan « à chaud » / synthèse des propositions et contributions.

Les référent.es des pauses méridiennes ont été sensibiliser et ont inscrits les enfants au préalable.

Pour chacune des sessions de groupe, il est nécessaire d'avoir les conditions matérielles suivantes :

- *Carte des alentours de l'école (carte imprimée comprenant des photos permettant de se projeter dans l'espace géographique)*

- *Malles de Légo / Kapla*
- *Une salle ou espace isolé*
- *Un jeu de cartes « Construire ma ville »*
- *De quoi prendre des notes*
- *De quoi prendre des photos*
- *Scanner et ordinateur*

Le principe est de disposer la carte liée à l'école d'intervention, avec des boîtes à Légo autour. Lorsque le groupe est arrivé, l'atelier se déroule de la manière suivante :

- Temps consacré à l'appropriation de la carte : repérer les lieux, où est-ce que vous vivez, etc.
- Poser la question suivante : pour vous, quelle serez la ville idéale ? Qu'est-ce qui manquerais ? Qu'est-ce que l'on pourrait ajouter ? Les idées qui émergent font l'objet de construction en Légo.
- Lors de ces constructions, les animateurs observent les objets en cours, questionnent les enfants sur ces constructions, leur raison d'être, leur fonction dans la ville, la description de ces objets... Ils doivent dès lors prendre des notes sur ces échanges, notamment des paroles « brutes » d'enfants.
- A la fin de chaque atelier, les enfants font une présentation de leur(s) proposition(s) à l'ensemble du groupe. Les animateurs prennent en photo les constructions qui seront disposés sur la carte. Il sera nécessaire de scanner les notes accompagnées des photos des constructions qui y sont liées.

Cette animation réclame des adultes présents une posture d'observation et de recherche d'interventions les plus neutres possibles. Les enfants doivent pouvoir proposer et expliquer leurs propositions sans surinterprétations ou influence de l'adulte. Il est important de travailler cette question en amont de l'atelier et de proposer des questions fonctionnelles « clefs en main » facilitant l'accompagnement des enfants.

DEUX FORMATS DE JEUX POUR LA PARTICIPATION DES 11-15 ANS
--

Objectifs :

- Permettre aux adolescents d'exprimer leurs visions à travers leurs vécus et sur leurs aspirations dans leur quotidien, que ce soit à l'école, dans les tiers lieux ou plus généralement dans la ville ;
- Permettre aux adolescents d'exprimer leurs avis et leurs idées sur les sujets de la politique jeunesse 2024-2026, dessinée par les élus de la ville.

« Aux commandes de la mairie »

Scénario :

La municipalité de la Ville de Tours est appelée en renfort à l'Elysée, ils confient leur mission éducative aux ados ! Les plongeant dans un univers immersif, les participants prennent « les commandes de la Mairie », ils ont 1h30 pour composer leur propre feuille de route à mettre en œuvre dans le cadre du PEdT 2024-2027.

Objectif propre au jeu :

- Prioriser collectivement les dynamiques et les valeurs éducatives travaillées au sein du séminaire des élus en juin 2023 ;
- Prioriser dans un deuxième temps des actions qui leur paraissent les plus souhaitables.

Déroulement du jeu :

Ce jeu est créé pour répartir les joueurs dans quatre commissions thématiques, celles-ci validées par les élus comme axes de travail politique du PEdT 2023-2026.

- Commission Écologie ;
- Commission Réussite éducative : école, loisirs, sport et culture ;
- Commission Solidarité, égalité et ouverture aux autres ;
- Commission Participation citoyenne.

Les cartes distribuées à chaque commission indiquent les objectifs puis les actions concrètes prévues par la mairie ou qui pourraient être envisagées afin de répondre à ces axes de travail.

La consigne demande aux joueurs de prioriser collectivement, d'abord les objectifs, et ensuite les actions. Des cartes blanches, avec la possibilité d'écrire dessus, sont disponibles afin de faire émerger des jeunes de nouvelles idées.

Lors de ces différents échanges, l'animateur et/ou l'éducateur doit veiller à accompagner les adolescents à clarifier leurs propositions, la construction de leur argumentaire et à expliquer certains termes le cas échéant.

Il est important d'amener les adolescents à questionner et à réfléchir à des fonctionnements et à leur place au sein des activités qui les concernent.

Un jeu de plateau

Scénario :

Un super héros commet une erreur et nous envoie dans un espace-temps parallèle. Il ne reste plus rien de la Ville de Tours, hormis le patrimoine et quelques éléments topographiques marquants comme la ligne de Tram. Tout est à reconstruire pour se projeter dans leur ville idéale de demain !

Objectif propre au jeu :

Échanger sur sa ville, sur le vécu des joueurs dans celle-ci et de ce qu'ils souhaiteraient y vivre ; à travers cette reconstruction sont aussi questionnées leurs pratiques quotidiennes au sein de leurs territoires

Déroulement du jeu :

Temps 1 : Ce jeu est créé pour répartir les joueurs dans trois groupes, chacun en charge de repositionner différentes infrastructures, classées en catégories :

- Les institutions : CAF, commissariats, hôpitaux, préfecture, etc. / obligation de toutes les déposer ;
- La vie locale : commerces, centres sociaux, BJI, Salles culturelles, club de sport, etc. / enveloppe de points par bâtiment/ obligeant la sélection parmi les propositions ;
- Les habitations : Barres d'immeubles, maisons individuelles, espaces verts, parcs pour enfants, forêts, city parc, etc. /enveloppe de points par bâtiment, obligeant la sélection parmi les propositions ;
- la possibilité est laissée aux jeunes de pouvoir proposer des infrastructures nouvelles : certaines pièces permettent d'écrire dessus.

Temps 2 :

Les groupes se réunissent en plénière et reconstruisent la ville. Une phase d'expression autour de leur vécu « dans l'état des choses », permet de comprendre l'intention des nouveaux positionnements.

Lors de ces différents échanges, l'animateur doit veiller à accompagner les adolescents à clarifier leurs propositions et la construction de leur argumentaire. Il est important d'inciter les jeunes à travailler des propositions qui ne soient pas uniquement « matérielles-offre de service » mais aussi qu'ils puissent réfléchir à des fonctionnements et à leur place au sein des activités qui les concernent.

Collectes de données « vivantes » :

Les points saillants observés dans les retours des questionnaires, confirment les tendances observées chez les jeunes pendant les séances de jeux. Cependant le contact direct au public, similaire à des entretiens ou à des ateliers/participatifs, permettent une analyse plus fine de ces éléments, d'obtenir les arguments précis qui ont amené les positionnements des participants.

Concrètement et rapidement, il est possible de s'apercevoir en quoi les axes de travail de la politique jeunesse envisagée par les adultes est plus ou moins cohérente avec les besoins et envies des principaux concernés.

Outre la collecte de données, elle permet sur le terrain de vraies conversations avec les jeunes. De leur apporter des éléments sur des dispositifs qui leurs sont dédiés, sur leurs droits... De leur faire découvrir ce qu'est une politique jeunesse, d'aborder les contraintes auxquelles se confronte aussi une collectivité et de communiquer les espaces où ils pourront suivre l'avancée des travaux du projet.