

CEG00366 - 24 - CP DU 16/09/2024 - ATELIERS NUMERIQUES DANS LES COLLEGES

Commission permanente

Date du vote : 16-09-2024

Liste des dossiers inscrits dans la commission pour Vote

Objet :

Dossiers de l'édition

EDA00479	24 - F - MY HUMAN KIT - ATELIERS NUMERIQUES DANS LES COLLEGES
EDA00481	24 - F - ASSOCIATION LIBERTE COULEURS - ATELIERS NUMERIQUES COLLEGES
EDA00482	24 - F - ELECTRONI(K) - ATELIERS NUMERIQUES COLLEGES
EDA00483	24 - F - 3 HIT COMBO - ATELIERS NUMERIQUES COLLEGES
EDA00484	24 - F - LA FRESQUE DU NUMERIQUE - ATELIERS NUMERIQUES COLLEGES
EDA00485	24 - F - CITE DES TELECOMS - ATELIERS NUMERIQUES COLLEGES

Nombre de dossiers 6

Observation :

POLITIQUE EDUCATIVE - ASSOCIATIONS PRIVEES

IMPUTATION : 2022 EDSPF006 501 65 221 65748 0 P133

PROJET :

Nature de la subvention :

 3 HIT COMBO 2024 11 Rue du Manoir de Servigné 35000 Rennes ACL01809 - D35107349 - EDA00483									
Localisation - DGF 2024	Intervenants	Objet de la demande	Subventions 2023	Quantité	Coût du projet	Dép. retenues	Subv. sollicitée	Subv. prévue	Décision
Departement ille et vilaine	<u>Mandataire</u> - 3 hit combo	vos actions autour du numérique pour les collégien.nes breillien.nes dans le cadre de l'Appel à projet animations et ateliers numériques pour l'année scolaire 2024-2025	FON : 42 517 € INV : 3 550 €		€	FORFAITAIRE	12 517,00 €	12 517,00 €	
 ASSOCIATION LIBERTE COULEURS 2024 3 rue de la Volga 35200 RENNES ASO00198 - D3524552 - EDA00481									
Localisation - DGF 2024	Intervenants	Objet de la demande	Subventions 2023	Quantité	Coût du projet	Dép. retenues	Subv. sollicitée	Subv. prévue	Décision
Departement ille et vilaine	<u>Mandataire</u> - Association liberte couleurs	vos actions autour du numérique pour les collégien.nes breillien.nes dans le cadre de l'Appel à projet animations et ateliers numériques pour l'année scolaire 2024-2025	FON : 24 000 €		€	FORFAITAIRE	14 000,00 €	14 000,00 €	
 CITE DES TELECOMS 2024 PARC DU RADOME 22560 PLEUMEUR BODOU ADV00942 - D35125515 - EDA00485									
Localisation - DGF 2024	Intervenants	Objet de la demande	Subventions 2023	Quantité	Coût du projet	Dép. retenues	Subv. sollicitée	Subv. prévue	Décision
Departement ille et vilaine	<u>Mandataire</u> - Cite des telecoms	vos actions autour du numérique pour les collégien.nes breillien.nes dans le cadre de l'Appel à projet animations et ateliers numériques pour l'année scolaire 2024-2025	FON : 7 800 €		€	FORFAITAIRE	7 800,00 €	7 800,00 €	

 ELECTRONI(K) 2024									
24 Avenue Jules Maniez 24 avenue Jules Maniez 35000 Rennes ACL01260 - D3569242 - EDA00482									
Localisation - DGF 2024	Intervenants	Objet de la demande	Subventions 2023	Quantité	Coût du projet	Dép. retenues	Subv. sollicitée	Subv. prévue	Décision
Departement ille et vilaine	<u>Mandataire</u> - Electroni(k)	vos actions autour du numérique pour les collégien.nes breillien.nes dans le cadre de l'Appel à projet animations et ateliers numériques pour l'année scolaire 2024-2025	FON : 62 128 €		€	FORFAITAIRE	11 628,00 €	11 628,00 €	
 LA FRESQUE DU NUMERIQUE 2024									
40 rue des Grands Champs 75020 PARIS FRANCE ADV01120 - D35138002 - EDA00484									
Localisation - DGF 2024	Intervenants	Objet de la demande	Subventions 2023	Quantité	Coût du projet	Dép. retenues	Subv. sollicitée	Subv. prévue	Décision
Departement ille et vilaine	<u>Mandataire</u> - La fresque du numerique	vos actions autour du numérique pour les collégien.nes breillien.nes dans le cadre de l'Appel à projet animations et ateliers numériques pour l'année scolaire 2024-2025	FON : 5 600 €		€	FORFAITAIRE	5 600,00 €	5 600,00 €	
 MY HUMAN KIT 2024									
CHEZ ASKORIA 2 AVENUE DU BOIS LABBE 35000 RENNES ADV01047 - D35129764 - EDA00479									
Localisation - DGF 2024	Intervenants	Objet de la demande	Subventions 2023	Quantité	Coût du projet	Dép. retenues	Subv. sollicitée	Subv. prévue	Décision
Departement ille et vilaine	<u>Mandataire</u> - My human kit	vos actions autour du numérique pour les collégien.nes breillien.nes dans le cadre de l'Appel à projet animations et ateliers numériques pour l'année scolaire 2024-2025	FON : 23 000 €		€	FORFAITAIRE	23 000,00 €	23 000,00 €	

Total pour l'imputation : 2022 EDSPF006 501 65 221 65748 0 P133

		74 545,00 €	74 545,00 €	
--	--	-------------	-------------	--

Total général :

		74 545,00 €	74 545,00 €	
--	--	-------------	-------------	--



Convention d'objectifs partagés

Entre le Département d'Ille-et-Vilaine, représenté par son Président : Monsieur Jean-Luc CHENUT, dûment habilité par décision de la Commission Permanente en date du 16 septembre 2024,

et

Electroni[k], association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901, dont le siège est situé à Rennes immatriculée au fichier SIRET 482 051 257 00053. L'association est agréée «Jeunesse Education Populaire » (en date du 17 octobre 2022). L'association est représentée par son président, Gaétan NAEL.

Vu les statuts de l'association ;

Vu le Code Général des Collectivités Territoriales et notamment les articles suivants :

- L.2313-1 qui prévoit la publication au compte administratif du Conseil départemental des montants globaux de subventions directes et indirectes accordées annuellement aux associations et L. 2313-1-1 qui prévoit la transmission par le Département au Préfet et au Trésor Public des comptes financiers certifiés des associations ayant perçu plus de 75 000 € de subventions, ou représentant plus de 50% des produits et dépassant le seuil de 23 000 €;
- L.1611-4-1 qui prévoit que toute association qui a reçu une subvention (directe ou indirecte) peut être soumise au contrôle des délégués de la collectivité qui l'a accordée ;
- L.1611-4-2 qui prévoit la transmission des comptes financiers certifiés des associations subventionnées aux collectivités territoriales ;
- L.1611-4-3 qui prohibe le reversement de subventions en cascade d'une association à une autre, sauf si cela est expressément prévu dans la convention conclue entre la collectivité territoriale et l'association ;
- l'annexe 1 du Code Général des Collectivités Territoriales portant liste des pièces justificatives des dépenses des collectivités, qui impose la conclusion d'une convention de partenariat avec toute association percevant plus de 23 000 € de subventions directes et indirecte par an.

PREAMBULE

Le Plan Numérique Educatif Départemental (PNED), voté par l'Assemblée départementale comprend un axe visant à développer la culture numérique des élèves des collèges breilliens. Afin de permettre aux établissements du territoire de bénéficier d'actions, des ateliers numériques de sensibilisation à la fabrique et aux usages numériques seront proposés aux élèves des collèges breilliens pendant l'année scolaire 2024/2025.

L'objectif du dispositif est de permettre aux établissements ayant déjà engagé une dynamique autour du numérique de disposer de supports complémentaires, mais également de susciter de l'appétence pour les établissements ayant peu investi le sujet. Dans la mesure du possible, les ateliers et animations doivent s'intégrer dans une dynamique conduite par les enseignants avec les élèves.

Depuis 2001, l'association Electroni[k] s'engage au quotidien pour le développement des cultures numériques et des pratiques artistiques hybrides et innovantes. Le projet porté par Electroni[k] vise à renforcer l'accès aux droits culturels et numériques des collégien·ennes breillien·ennes et à développer les usages des technologies numériques dans un rapport critique et émancipateur via une approche artistique. Les outils numériques étant à la fois motifs d'exclusion et d'intégration, penser leur médiation à l'aune des droits culturels peut nous aider à imaginer différemment le développement de ces outils et de leurs usages. Les arts numériques et hybrides sont pluriels et désignent toute forme d'expression au regard d'un dispositif numérique. En cela, Electroni[k] propose aux collégien·ennes d'Ille-et-Vilaine, **un cycle d'ateliers d'initiation aux arts hybrides et cultures numériques.**

Il a été convenu ce qui suit :

Article 1^{er} : Objet de la convention

La présente convention a pour objet de préciser les conditions de mise en œuvre du partenariat engageant Electroni[k] et le Département.

Article 2 : Offre éducative soutenue par le Département

Electroni[k] assurera des animations dans les collèges avec un parcours de 5 ateliers comme suit :

- CRÉATION SONORE

Objectifs de l'atelier :

- Découvrir la création sonore ;
- Matérialiser des sons en image ;
- Imaginer un chemin et une histoire sonore ;
- Concevoir un circuit électrique.

Durée : 3 heures - possibilité de le mener sur un format 2h + 1h

Matériel : L'association apporte le matériel nécessaire (Kit touchboard / petit matériel / bois/connectique). Des tablettes sont nécessaires pour la captation sonore : si l'établissement n'en dispose pas, l'association peut également en apporter. Une connexion Internet est nécessaire.

- **MUSIQUE ELECTRONIQUE**

Objectifs de l'atelier :

- S'essayer à la création musicale ;
- Découvrir de nouvelles manières de composer ;
- Développer sa pratique musicale à travers des outils innovants ;
- Rendre accessible les outils numériques à travers un médium artistique et sonore.

Temps d'atelier : 2 heures.

Matériel : L'association apporte le matériel nécessaire à l'atelier. Une connexion Internet est nécessaire.

- **INTELLIGENCE ARTIFICIELLE**

Objectifs de l'atelier :

- Comprendre comment fonctionne l'IA
- Découvrir et expérimenter de manière concrète l'intelligence artificielle
- Comprendre les bénéfices et limites éthiques de l'intelligence artificielle sur notre société
- Développer les compétences cognitives et la métacognition (penser à penser)
- Recontextualiser les utilisations de l'IA, ce qu'elle peut et ne peut pas faire

Temps de l'atelier : 2 heures

Matériel : Si possible, mobilisation de la salle information de l'établissement et connexion Internet.

- **HISTOIRE INTERACTIVES**

Objectifs de l'atelier :

- Penser et créer du lien entre l'écriture manuscrite et tapuscrite
- Penser différentes formes d'organisations textuelles
- Penser conjointement la narration et la forme du récit
- Distinguer le langage de l'écriture

Temps d'atelier : 3 heures.

- **REALITE AUGMENTEE**

Objectifs de l'atelier :

- Découvrir la réalité augmentée.
- S'initier à l'animation sur tablette.

Temps de l'atelier : 2 heures

Le cycle d'ateliers pourra être reproduit 3 fois durant l'année scolaire 2024/2025 avec 3 classes différentes ou répartis entre différentes classes.

Article 3 : Délais

La convention sera mise en œuvre à compter de la signature des parties de la convention jusqu'au 31 août 2025, toutefois, un report de la mise en œuvre des ateliers pourra être effectué au-delà de cette date, si nécessaire. Un report d'un maximum d'un quart des ateliers pourra être effectué au-delà de cette date et avant le 31 décembre 2025.

Article 4 : Engagements respectifs d'Electroni[k] et du Département

Electroni[k] s'engage à :

- Accompagner le Département dans la mise en œuvre de sa politique numérique éducative visant notamment à encourager la culture numérique des élèves de collège;
- Mettre en œuvre les journées d'animation et projets dans les collèges ;
- Fournir aux chefs d'établissements tous les éléments permettant de préparer ces journées d'animation (présentation des parcours d'animation, support de préparation par les enseignants des séances d'animation avec les élèves, besoins en espaces et en salles, prérequis en débit internet...);
- Participer à l'évaluation du dispositif avec les établissements, le Département et ses partenaires (Education Nationale, Direction Diocésaine de l'Enseignement Catholique) ;
- Faire apparaître sur tous les documents informatifs édités dans le cadre de la convention (documents papiers ou multimédia), le financement apporté par le Département.

Le Département s'engage à :

- Accompagner Electroni[k] dans la mise en œuvre des journées d'animation et projets en assurant une coordination avec les collèges faisant partie de l'expérimentation ;
- Communiquer sur le partenariat avec Electroni[k] concernant cette action auprès des collègues, des partenaires du Département et du grand public.

Article 5 : Financement de l'action

Une subvention de 11 628 € est versée à Electroni[k] pour la mise en œuvre de 3 cycles ateliers numériques dans les collèges breilliens.

La subvention sera créditée au compte de l'association mentionnée ci-dessous, après signature des parties de la présente convention, selon les procédures comptables en vigueur.

Un acompte de 60% sera versé après signature des parties de la convention, soit 6 977€. Le solde de 40%, soit 4 651€, sera lui versé après la remise du bilan qualitatif et quantitatif et en tout état de cause avant le 31 décembre 2025.

Crédit coopératif

Code établissement : 42559 Code guichet : 10000

Numéro de compte : 08013207887 Clé RIB : 84

IBAN : FR76 4255 9100 0008 0132 0788 784 / BIC CCOPFRPPXXX

Article 6 : Suivi et évaluation

Le Département et Electroni[k] évalueront conjointement l'impact de l'action, en lien avec les établissements en ayant bénéficié. Les résultats quantitatifs et qualitatifs de l'évaluation permettront d'identifier l'intérêt du dispositif, tant sur le contenu que sur la forme.

Les points suivants feront l'objet de l'évaluation :

- L'efficacité des 3 cycles d'ateliers numériques dans les collèges breilliens ;
- La qualité des animations proposées et leur portée pédagogique ;
- L'organisation des modalités d'intervention ;
- L'exploitation faite ou envisagée par les collèges des expériences réalisées par les élèves dans le cadre des animations.

Electroni[k] s'engage à fournir un bilan d'ensemble, qualitatif et quantitatif, de la mise en œuvre du programme d'actions et des animations dans les établissements.

Article 7 : Avenant

Toute modification des modalités d'exécution de la présente convention, définie d'un commun accord entre les parties, fera l'objet d'un avenant signé par le Département et Electroni[k]. Les avenants seront annexés à la présente convention et seront soumis à l'ensemble des dispositions qui la régissent. La demande de modification de la présente convention est réalisée en la forme d'une lettre recommandée avec accusé de réception précisant l'objet de la modification, sa cause et les conséquences qu'elle emporte, sans que puissent être remis en cause les objectifs généraux définis à l'article 2.

Article 8 : Résiliation de la convention

En cas de non-respect par l'une des parties de l'une de ses obligations résultant de la présente convention, celle-ci pourra être résiliée de plein droit par l'autre partie. Ceci sans préjudice de tous autres droits qu'elle pourrait faire valoir, à l'expiration d'un délai de deux mois suivant l'envoi d'une lettre recommandée avec accusé de réception valant mise en demeure de se conformer aux obligations contractuelles et restées infructueuses. La résiliation par le Département n'entraînera, au profit d'Electroni[k], aucun versement de quelque nature que ce soit.

Article 9 : Recours

Tout litige résultant de l'exécution de la présente convention est du ressort du tribunal administratif de Rennes.

Fait en double exemplaire

Rennes, le

Pour Electroni[k]
Le Président

Pour le Département,
Le Président du Conseil
Départemental

Gaétan NAEL

Jean-Luc CHENUT

Convention d'objectifs partagés

Entre le Département d'Ille-et-Vilaine, représenté par son Président : Monsieur Jean-Luc CHENUT, dûment habilité par décision de la Commission Permanente en date du 16 septembre 2024,

d'une part

et

My Human Kit, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901, dont le siège est situé 84 boulevard de Verdun à Rennes immatriculée au fichier SIRET 809 560 360 00038, représentée par sa Co-Présidente Suliane RAULT,

d'autre part,

Vu les statuts de l'association ;

Vu le Code Général des Collectivités Territoriales et notamment les articles suivants :

- L.2313-1 qui prévoit la publication au compte administratif du Conseil départemental des montants globaux de subventions directes et indirectes accordées annuellement aux associations et L. 2313-1-1 qui prévoit la transmission par le Département au Préfet et au Trésor Public des comptes financiers certifiés des associations ayant perçu plus de 75 000 € de subventions, ou représentant plus de 50% des produits et dépassant le seuil de 23 000 € ;
- L.1611-4-1 qui prévoit que toute association qui a reçu une subvention (directe ou indirecte) peut être soumise au contrôle des délégués de la collectivité qui l'a accordée ;
- L.1611-4-2 qui prévoit la transmission des comptes financiers certifiés des associations subventionnées aux collectivités territoriales ;
- L.1611-4-3 qui prohibe le reversement de subventions en cascade d'une association à une autre, sauf si cela est expressément prévu dans la convention conclue entre la collectivité territoriale et l'association ;
- l'Annexe 1 du Code Général des Collectivités Territoriales portant liste des pièces justificatives des dépenses des collectivités, qui impose la conclusion d'une convention de partenariat avec toute association percevant plus de 23 000 € de subventions directes et indirectes par an.

PREAMBULE

Le Plan Numérique Educatif Départemental (PNED), voté par l'Assemblée départementale comprend un axe visant à développer la culture numérique des élèves des collèges breilliens. Afin de permettre aux établissements du territoire de bénéficier d'actions, des ateliers numériques de sensibilisation à la fabrique et aux usages numériques seront proposés aux élèves des collèges breilliens pendant l'année scolaire 2024/2025.

L'objectif du dispositif est de permettre aux établissements ayant déjà engagé une dynamique autour du numérique de disposer de supports complémentaires, mais également de susciter de l'appétence pour les établissements ayant peu investi le sujet. Dans la mesure du possible, les ateliers et animations doivent s'intégrer dans une dynamique conduite par les enseignant.es avec les élèves.

L'association My Human Kit permet de révéler, valoriser et partager les capacités des personnes (Handicapowerment) à travers la fabrication collective d'objets qui améliorent la vie des personnes concernées par le handicap.

Le projet "Education, Handicap et Numérique" (EHN) proposé par l'association vise à sensibiliser aux handicaps via la mise en place d'ateliers numériques partagés entre jeunes en situation de handicap ou non. Les ateliers numériques mis en place remplissent trois différents rôles : la sociabilisation des différents publics, le développement d'aides techniques aux handicaps et la sensibilisation aux problématiques liées aux handicaps, via l'initiation à la fabrication numérique (impression et modélisation 3D, électronique et programmation, machine à commande numérique).

Il a été convenu ce qui suit :

Article 1er : Objet de la convention

La présente convention a pour objet de préciser les conditions de mise en œuvre du partenariat engageant My Human Kit et le Département.

Article 2 : Offre éducative soutenue par le Département

Les actions portées par My Human Kit pourront prendre les formes suivantes :

- Présentation de l'association My Human Kit,
- Ateliers numériques mixtes sur les temps de pause,
- En séquence pédagogique co-animées et co-construites avec les enseignants (technologie, arts plastique, etc.),
- Ateliers sur temps de cours, dédiés à la fabrication d'aides techniques,
- Hackathon (sprint de fabrication) sur un ou deux jours.

Les ateliers mis en place auront pour objectif de :

- Sensibiliser aux problématiques du handicap ;
- Montrer le potentiel du numérique au service d'un projet permettant de surmonter des situations de handicap ;
- Eduquer à la fabrication numérique via les 4 briques maîtrisées par MHK (la fabrication 3D, le dessin vectoriel et le design, la programmation, la documentation des pro- jets).

Dans ce cadre, il est possible :

- D'utiliser les prototypes déjà développés et documentés par My Human Kit et de les réaliser avec des élèves et des enseignants, ou de les faire évoluer ;
- D'accompagner la réalisation de projets propres au collège.

Dans les deux cas de figure, les projets pourront concerner des besoins spécifiques identifiés dans les collèges ou en lien avec une structure partenaire de My Human Kit ou identifiée par le services actions éducatives, un établissement médico-social par exemple.

L'inclusion d'élèves à besoins particuliers dans les groupes projets constituera un point de vigilance, sans être une condition, selon les établissements concernés. Les animations seront réalisées selon les principes suivants dans les établissements :

- Une intervention régulière ;
- L'implication des directions des établissements, des enseignant.es et des éducateurs.trices, selon les établissements.

Dans tous les cas, les élèves devront être impliqué.es dans toutes les réalisations prévues sur l'année scolaire.

Les élèves pourront également, selon la pertinence et les besoins en matériel spécifique, se rendre occasionnellement dans le Human Lab situé dans les locaux d'Askoria.

Le matériel du collège pourra être utilisé pour la mise en œuvre du projet. Les achats spécifiques devront faire l'objet d'un investissement de la part du collège et/ou pourront également faire l'objet d'une demande de co-financement auprès du Département. L'achat de consommables devra être financé par le collège.

Les formes de partage autour du handicap seront multiples :

- Rencontres des publics ;
- Projet en collaboration avec des personnes concernées ;
- Pair-tutorat (un.e collégien.ne tutore un jeune concerné)
- Aide technique avec et pour le jeune...

My Human Kit pourra mettre en œuvre 32 jours d'ateliers comprenant le déplacement et la préparation sur place en établissement. Ces jours d'ateliers seront répartis dans 2 collèges.

Article 3 : Délais

La convention sera mise en œuvre à compter de la signature des parties de la convention jusqu'au 31 août 2025, toutefois, un report de la mise en œuvre des ateliers pourra être effectué au-delà de cette date, si nécessaire. Un report d'un maximum d'un quart des ateliers pourra être effectué au-delà de cette date et avant le 31 décembre 2025.

Article 4 : Engagements respectifs de My Human Kit et du Département

My Human Kit s'engage à :

- Accompagner le Département dans la mise en œuvre de sa politique numérique éducative visant notamment à encourager la culture des élèves de collège au numérique et à la sensibilisation au handicap ;
- Participer à l'évaluation du dispositif avec les établissements, le Département et ses partenaires (Education Nationale, Direction Diocésaine de l'Enseignement Catholique) ;
- Faire apparaître sur tous les documents informatifs édités dans le cadre de la convention (documents papiers ou multimédia), le financement apporté par le Département, en lien avec les services de la communication du Département ;
- Mettre en avant lors des ateliers les supports de communication mis à disposition par le Département.

Le Département s'engage à :

- Accompagner My Human Kit dans la mise en œuvre de la démarche en assurant une coordination avec les collèges faisant partie de l'action ;
- Assurer des conditions logistiques permettant la faisabilité du projet en mettant à la disposition de My Human Kit le matériel informatique et numérique dont il dispose (imprimantes 3D, PC portables, kits arduino...), ou à faciliter, le cas échéant, l'acquisition de matériel par les établissements et à travailler avec les établissements pour permettre l'accès à tout ce qui facilitera la réalisation du projet (accès à internet au sein de l'établissement, utilisation du matériel disponible avec les enseignants...) ;
- Communiquer sur le partenariat avec My Human Kit concernant cette expérimentation auprès des collèges, des partenaires du Département et du grand public ;
- Soutenir My Human Kit dans sa communication lors d'actions de valorisation auprès d'autres territoires.

Article 5 : Financement de l'action

Une subvention d'un montant de 23 000 € est versée à My Human Kit pour la mise en œuvre de 32 jours d'ateliers dans 2 collèges breilliens.

La subvention sera créditée au compte de l'association, après signature des parties de la présente convention, selon les procédures comptables en vigueur.

Un acompte de 60% sera versé après signature des parties de la convention, soit 13 800€. Le solde de 40%, soit 9 200€, sera lui versé après la remise du bilan qualitatif et quantitatif et en tout état de cause avant le 31 décembre 2025.

Code banque : 42559
Code guichet : 10000
Numéro de compte : 08013871733
Clé RIB : 53

IBAN : FR76 4255 9100 0008 0138 7173 353 / BIC : CCOPFRPPXXX

Raison sociale et adresse de la banque :
Groupe Crédit Coopératif
3, rue de l'Alma - CS 86 407 - 35 064 RENNES Cedex

Article 6 : Evaluation

Le Département et My Human Kit évalueront conjointement l'impact global des objets de la convention et notamment l'impact de la démarche éducative, en lien avec les établissements en ayant bénéficié.

Les points suivants feront l'objet de l'évaluation :

- La réalisation des ateliers dans les établissements ;
- La qualité de la préparation des projets et des animations proposées ;
- L'organisation logistique de l'accompagnement des projets dans les collèges ;
- L'exploitation faite ou envisagée par les collèges des projets accompagnés ;
- La documentation de la démarche et le partage des résultats.

My Human Kit s'engage à fournir un bilan d'ensemble qualitatif et quantitatif de la mise en œuvre du programme d'actions et des animations dans les établissements.

Article 7 : Avenant

Toute modification des modalités d'exécution de la présente convention, définie d'un commun accord entre les parties, fera l'objet d'un avenant signé par le Département et My Human Kit. Les avenants seront annexés à la présente convention et seront soumis à l'ensemble des dispositions qui la régissent. La demande de modification de la présente convention est réalisée en la forme d'une lettre recommandée avec accusé de réception précisant l'objet de la modification, sa cause et les conséquences qu'elle emporte, sans que puissent être remis en cause les objectifs généraux définis à l'article 2.

Article 8 : Résiliation de la convention

En cas de non-respect par l'une des parties de l'une de ses obligations résultant de la présente convention, celle-ci pourra être résiliée de plein droit par l'autre partie. Ceci sans préjudice de tous autres droits qu'elle pourrait faire valoir, à l'expiration d'un délai de deux mois suivant l'envoi d'une lettre recommandée avec accusé de réception valant mise en demeure de se conformer aux obligations contractuelles et restées infructueuses. La résiliation par le Département n'entraînera, au profit de My Human Kit, aucun versement de quelque nature que ce soit.

Article 9 : Recours

Tout litige résultant de l'exécution de la présente convention est du ressort du tribunal administratif de Rennes.

Fait en double exemplaire

Rennes, le

Pour My Human Kit,
La Co-Présidente

Pour le Département,
Le Président du Conseil Départemental

Suliane RAULT

Jean-Luc CHENUT



Convention d'objectifs partagés

Entre le Département d'Ille-et-Vilaine, représenté par son Président : Monsieur Jean-Luc CHENUT, dûment habilité par décision de la Commission Permanente en date du 16 septembre 2024,

et

3 Hit Combo, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901, dont le siège est situé 11 rue du Manoir de Seigné à Rennes immatriculée au fichier SIRET 522 475 292 00036. L'association est agréée « Jeunesse Education Populaire » (en date du 3 décembre 2015). L'association est représentée par son président, Olmo FURGHIERI.

Vu les statuts de l'association ;

Vu le Code Général des Collectivités Territoriales et notamment les articles suivants :

- L.2313-1 qui prévoit la publication au compte administratif du Conseil départemental des montants globaux de subventions directes et indirectes accordées annuellement aux associations et L. 2313-1-1 qui prévoit la transmission par le Département au Préfet et au Trésor Public des comptes financiers certifiés des associations ayant perçu plus de 75 000 € de subventions, ou représentant plus de 50% des produits et dépassant le seuil de 23 000 €;
- L.1611-4-1 qui prévoit que toute association qui a reçu une subvention (directe ou indirecte) peut être soumise au contrôle des délégués de la collectivité qui l'a accordée ;
- L.1611-4-2 qui prévoit la transmission des comptes financiers certifiés des associations subventionnées aux collectivités territoriales ;
- L.1611-4-3 qui prohibe le reversement de subventions en cascade d'une association à une autre, sauf si cela est expressément prévu dans la convention conclue entre la collectivité territoriale et l'association ;
- l'annexe 1 du Code Général des Collectivités Territoriales portant liste des pièces justificatives des dépenses des collectivités, qui impose la conclusion d'une convention de partenariat avec toute association percevant plus de 23 000 € de subventions directes et indirecte par an.

PREAMBULE

Le Plan Numérique Educatif Départemental (PNED), voté par l'Assemblée départementale comprend un axe visant à développer la culture numérique des élèves des collèges breilliens. Afin de permettre aux établissements du territoire de bénéficier d'actions, des ateliers numériques de sensibilisation à la fabrique et aux usages numériques seront proposés aux élèves des collèges breilliens pendant l'année scolaire 2024/2025.

L'objectif du dispositif est de permettre aux établissements ayant déjà engagé une dynamique autour du numérique de disposer de supports complémentaires, mais également de susciter de l'appétence pour les établissements ayant peu investi le sujet. Dans la mesure du possible, les ateliers et animations doivent s'intégrer dans une dynamique conduite par les enseignants avec les élèves.

L'association 3 Hit Combo a pour objet de développer les savoirs et les pratiques associés aux médias ludiques dans les champs de la culture, de l'expression artistique, de l'esport et de l'éducation. Elle doit favoriser la pratique, la diffusion, la médiation et la création dans le champ des jeux vidéo de manière originale et innovante. L'action de l'association s'organise autour de trois axes : diffusion, médiation, création. L'association produit un ensemble d'activités à l'année et organise le festival de jeu vidéo Stunfest depuis 2005. Les objectifs des projets de médiation culturelle menés par l'association sont multiples : permettre l'échange, aiguïser le sens critique, développer la curiosité, s'initier aux nouvelles technologies et donner confiance.

Il a été convenu ce qui suit :

Article 1^{er} : Objet de la convention

La présente convention a pour objet de préciser les conditions de mise en œuvre du partenariat engageant 3 Hit Combo et le Département.

Article 2 : Offre éducative soutenue par le Département

3 Hit Combo assurera des animations dans les collèges autour de 3 actions comme suit :

ACTION 1 : CLASSE DE DECOUVERTE AUTOUR DU JEU VIDEO

Objectifs de l'action :

- Repérer, identifier et différencier :
 - les technologies / supports : consoles, tablettes, smartphones, ordinateurs... ;
 - les types de jeux : action ou aventure ; individuel ou multijoueur ; d'opposition ou coopératif, etc. ;
 - les pratiques et usages liés au jeu vidéo : en ligne / hors ligne, joueur / spectateur, pratiques annexes au jeu (réseaux sociaux, vidéos, sport électronique...).

- Être capable de se poser les bonnes questions pour ensuite identifier et expliquer ce à quoi on joue ou regarde en termes de contenu lié au jeu vidéo.
- Développer un esprit critique sur ses propres pratiques.

Contenus et format du projet :

- 1 séance de 2H :

- Accueil et présentation de la séance ;
- Présentation historique du jeu vidéo domestique : évolution des consoles / contrôleurs et jeux, échanges sur les supports de jeu, place du jeu vidéo dans le paysage culturel, les clichés véhiculés SUR le jeu vidéo, les clichés véhiculés par les jeux vidéo, la classification PEGI.
- Echanges sur leurs pratiques : A quoi jouez-vous ? Pourquoi aimez-vous aimez jouer à ces jeux ? Comment est-ce que vous choisissez les jeux auxquels vous jouez ? Est-ce que vous jouez seul·e ou à plusieurs ? Est-ce que vous jouez en ligne ? Où jouez-vous ? Est-ce que vous jouez avec vos parents / frères et sœurs ? Est-ce que vous en parlez avec vos parents ? Est-ce que vous regardez du jeu vidéo et qu'est-ce qui vous donne envie de prendre le statut de spectateur ? Combien de temps est-ce que vous jouez par semaine ? Est-ce qu'il y a des périodes spécifiques pour jouer (ou ne pas jouer) ? Est-ce que vous connaissez différentes pratiques du jeu vidéo (tournoi / speedrun...) ?
- Temps de jeu : les élèves se divisent en 6 groupes pour les 6 postes de jeux présentés. Ils et elles répondent à des questions pour ensuite présenter leurs conclusions aux autres groupes. Exemples de questions : Est-ce un jeu coopératif / d'opposition ou solo ? Définir en quelques mots. Est-ce un jeu d'action / d'observation ou de création ? Définir en quelques mots. Comment définissez-vous l'esthétique / le graphisme de ce jeu (par exemple : réaliste / figuré / abstrait / coloré / terne etc.) ? Quelles sont selon vous les règles du jeu ? Quelles émotions avez-vous ressenties en jouant à ce jeu ? Selon vous, pourquoi est-ce que l'on peut aimer jouer à ce jeu ? Selon vous, combien de personnes ont travaillé sur ce jeu et pendant combien de temps ?
- Conclusion avec enseignant·es et les élèves.

La séance peut être produite **10 fois par année scolaire** (1 classe à la fois).

Niveaux ciblés :

Tous niveaux, de la 6^{ème} à la 3^{ème}.

Méthode d'animation :

Les intervenant·es s'appuient sur une méthode pédagogique active où les collégien·nes seront en majorité en petits groupes afin de réfléchir et avancer ensemble sur leur cheminement, en compagnie de l'intervenant·e qui aura le rôle de médiateur·rice.

Logistique prévue pour la mise en œuvre des animations :

- Matériel : besoin d'un vidéoprojecteur + écran. L'association met à disposition une malle pédagogique composée de matériel électronique, de jeux et de documentation) ;
- Temps nécessaire à l'installation / désinstallation : prévoir 1h15 d'installation et 45 minutes de rangement par séance.
- Les séances peuvent être réalisées en salle de classe.

ACTION 2 : CYCLE DE RENCONTRES AVEC DES PROFESSIONNEL·LES DU JEU VIDEO

Objectifs de l'action :

- Rencontrer des professionnel·les et découvrir des métiers variés ;
- Familiariser les élèves avec les aspects professionnels du jeu vidéo ;
- Mieux connaître l'écosystème professionnel local.

Contenus et format du projet :

- 5 séances de 1 heure pour une classe :
 - une première séance de 1 heure destinée à la présentation du projet et à la découverte générale des métiers du jeu vidéo ;
 - une seconde séance de 1 heure axée sur la rencontre avec un·e professionnel·le qui occupe un métier technique (développeur·euse ; programmeur·euse) ;
 - une troisième séance de 1 heure avec la présentation d'une profession administrative (responsable administratif·tive, chef·fe de projet, directeur·rice général·e, ressources humaines, communication) ;
 - une quatrième séance de 1 heure où les élèves rencontreront une personne exerçant un métier en lien avec la conception générale de jeux vidéo (game design ; level design ; scénariste ; ergonomie ; accessibilité) ;
 - une cinquième et dernière séance de 1 heure permettant aux élèves de rencontrer une personne issue d'un métier artistique (compositeur·rice ; streamer·euse ; joueur·euse professionnel·le ; infographiste ; illustrateur·rice).

Le cycle de 5 séances de 1 heure peut être produit **2 fois par année scolaire** (pour 1 classe à la fois).

Niveaux ciblés :

De la 4^{ème} à la 3^{ème}.

Méthode d'animation :

- Les professionnel·les intervenant·es s'appuient sur une méthode interrogative où l'échange (dire, faire dire, questionner et écouter) sera au centre de l'action.

Logistique prévue pour la mise en œuvre des animations :

- Matériel : besoin d'un vidéoprojecteur + écran. Prévoir une connexion au réseau de l'établissement (réseau filaire).
- Temps nécessaire à l'installation / désinstallation : prévoir 15 minutes d'installation et 15 minutes de rangement par séance.
- Les séances peuvent être réalisées en salle de classe (1 classe maximum).

Les porteurs de projet en établissement seront incités à travailler l'écriture de questions avec les élèves pour encourager et faciliter les échanges avec les professionnel·les.

ACTION 3 : CREATION DE MINI-JEUX ELECTRONIQUES – INITIATION ARDUINO (en partenariat avec la Bricool)**Objectifs de l'action :**

- Permettre aux élèves d'expérimenter en produisant et en créant des mini-jeux ;
- Sensibiliser les élèves à l'électronique et à la programmation, notamment via des ateliers de pratique ;
- Familiariser les élèves aux processus de création, en étant tour à tour spectateur·rice·s, programmeur·rice·s (codage), artistes (travail graphique) et médiateur·rice·s ;
- Travailler en équipe, mener un projet collaboratif dans l'objectif de la création d'une œuvre collective ;
- Mobiliser et valoriser les savoirs et les compétences développées par les élèves en présentant l'œuvre réalisée à des publics variés pendant le festival Stunfest ;
- Développer les compétences numériques des élèves (transmission d'un socle de compétences numériques renforcées).

Contenus et format du projet :

8 séances de 2 heures par classe :

- Une première séance de 2 heures destinée à la présentation du projet et à la découverte de l'univers Arduino (capteurs, codes...) ;
- Une seconde et une troisième séance de 2 heures ont pour but d'associer code et électronique sur des petits exercices ;
- Une quatrième, cinquième et sixième séance de 2 heures sont dédiées à la réalisation du code et de l'électronique des mini-jeux ;
- Une septième séance de 2 heures a pour but de finaliser les projets de groupes, notamment l'aspect esthétique ;
- Une dernière séance permet une mise en commun des projets et un temps de jeu.

Le cycle de 8 séances de 2 heures peut être produit 1 fois par année scolaire pour 1 classe.

Niveaux ciblés :

De la 6^{ème} à la 3^{ème}.

Méthode d'animation :

Les collégien·nes seront en situation d'expérimentation, en suivant les conseils des intervenants pour améliorer leurs compétences. Ils·elles seront en groupes de 3 ou 5 élèves.

Logistique prévue pour la mise en œuvre des animations :

- Matériel : outils et ordinateurs (équipés de l'IDE Arduino et du logiciel Inkscape) fournis par l'association.
- Besoin d'un vidéoprojecteur, prévoir un lieu de stockage pour le matériel entre les séances.

Temps nécessaire à l'installation / désinstallation : prévoir 20 minutes d'installation et 15 minutes de rangement par séance ;

Les séances peuvent être réalisées en salle de classe ou en salle informatique / technologique / arts plastiques.

Restitution :

Suite à l'atelier, les projets réalisés en classe pourraient être présentés dans le cadre d'un événement organisés par 3 Hit combo en 2025 et pourront être mis en avant dans le cadre d'un événement organisé par le collège. Ils seront ensuite conservés par 3 Hit Combo et La Bricool.

Article 3 : Délais

La convention sera mise en œuvre à compter de la signature des parties de la convention jusqu'au 31 août 2025, toutefois, un report de la mise en œuvre des ateliers pourra être effectué au-delà de cette date, si nécessaire. Un report d'un maximum d'un quart des ateliers pourra être effectué au-delà de cette date et avant le 31 décembre 2025.

Article 4 : Engagements respectifs de 3 Hit Combo et du Département

3 Hit Combo s'engage à :

- Accompagner le Département dans la mise en œuvre de sa politique numérique éducative visant notamment à encourager la culture numérique des élèves de collège;
- Mettre en œuvre les journées d'animation et projets dans les collèges ;
- Fournir aux chefs d'établissements tous les éléments permettant de préparer ces journées d'animation (présentation des parcours d'animation, support de préparation par les enseignants des séances d'animation avec les élèves, besoins en espaces et en salles, prérequis en débit internet...);
- Participer à l'évaluation du dispositif avec les établissements, le Département et ses partenaires (Education Nationale, Direction Diocésaine de l'Enseignement Catholique) ;
- Faire apparaître sur tous les documents informatifs édités dans le cadre de la convention (documents papiers ou multimédia), le financement apporté par le Département.

Le Département s'engage à :

- Accompagner 3 Hit Combo dans la mise en œuvre des journées d'animation et projets en assurant une coordination avec les collèges faisant partie de l'expérimentation ;
- Communiquer sur le partenariat avec 3 Hit Combo concernant cette action auprès des collèges, des partenaires du Département et du grand public.

Article 5 : Financement de l'action

Une subvention de 12 517€ est versée à 3 Hit Combo pour la mise en œuvre de :

- 10 actions « Classe de découverte autour du jeu vidéo »
- 2 actions « Cycle de rencontres de professionnel.les du jeu vidéo »
- 1 action « Création de mini-jeux électroniques – initiation Arduino »

La subvention sera créditée au compte de l'association mentionnée ci-dessous, après signature des parties de la présente convention, selon les procédures comptables en vigueur.

Un acompte de 60% sera versé après signature des parties de la convention, soit 7 510€. Le solde de 40%, soit 5 007€, sera lui versé après la remise du bilan qualitatif et quantitatif e et en tout état de cause avant le 31 décembre 2025.

Société Générale

Code établissement : 30003 Code guichet : 01756

Numéro de compte : 00050116750 Clé RIB : 34

IBAN : FR76 3000 3017 5600 0501 1675 034 / BIC SOGEFRPP

Article 6 : Suivi et évaluation

Le Département et 3 Hit Combo évalueront conjointement l'impact de l'action, en lien avec les établissements en ayant bénéficié. Les résultats quantitatifs et qualitatifs de l'évaluation permettront d'identifier l'intérêt du dispositif, tant sur le contenu que sur la forme.

Les points suivants feront l'objet de l'évaluation :

- L'efficacité des 3 actions d'ateliers numériques dans les collèges breilliens ;
- La qualité des animations proposées et leur portée pédagogique ;
- L'organisation des modalités d'intervention ;
- L'exploitation faite ou envisagée par les collèges des expériences réalisées par les élèves dans le cadre des animations.

3 Hit combo s'engage à fournir un bilan d'ensemble, qualitatif et quantitatif, de la mise en œuvre du programme d'actions et des animations dans les établissements.

Article 7 : Avenant

Toute modification des modalités d'exécution de la présente convention, définie d'un commun accord entre les parties, fera l'objet d'un avenant signé par le Département et 3 Hit Combo. Les avenants seront annexés à la présente convention et seront soumis à l'ensemble des dispositions qui la régissent. La demande de modification de la présente convention est réalisée en la forme d'une lettre recommandée avec accusé de réception précisant l'objet de

la modification, sa cause et les conséquences qu'elle emporte, sans que puissent être remis en cause les objectifs généraux définis à l'article 2.

Article 8 : Résiliation de la convention

En cas de non-respect par l'une des parties de l'une de ses obligations résultant de la présente convention, celle-ci pourra être résiliée de plein droit par l'autre partie. Ceci sans préjudice de tous autres droits qu'elle pourrait faire valoir, à l'expiration d'un délai de deux mois suivant l'envoi d'une lettre recommandée avec accusé de réception valant mise en demeure de se conformer aux obligations contractuelles et restées infructueuses. La résiliation par le Département n'entraînera, au profit de 3 Hit Combo, aucun versement de quelque nature que ce soit.

Article 9 : Recours

Tout litige résultant de l'exécution de la présente convention est du ressort du tribunal administratif de Rennes.

Fait en double exemplaire

Rennes, le

Pour 3 Hit Combo,
Le Président

Pour le Département,
Le Président du Conseil
Départemental

Olmo FURGHIERI

Jean-Luc CHENUT



Convention d'objectifs partagés

Entre le Département d'Ille-et-Vilaine, représenté par son Président : Monsieur Jean-Luc CHENUT, dûment habilité par décision de la Commission Permanente en date du 16 septembre 2024,

et

Liberté Couleurs, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901, dont le siège est situé 3 rue de la Volga à Rennes, immatriculée au fichier SIRET 422 726 612 00050.

L'association est agréée « association éducative complémentaire de l'enseignement public » (en date du 2 juillet 2018) et « éducation populaire » (35-560). L'association est représentée par son président, Eric PAON.

Vu les statuts de l'association ;

Vu le Code Général des Collectivités Territoriales et notamment les articles suivants :

- L.2313-1 qui prévoit la publication au compte administratif du Conseil départemental des montants globaux de subventions directes et indirectes accordées annuellement aux associations et L. 2313-1-1 qui prévoit la transmission par le Département au Préfet et au Trésor Public des comptes financiers certifiés des associations ayant perçu plus de 75 000 € de subventions, ou représentant plus de 50% des produits et dépassant le seuil de 23 000 €;
- L.1611-4-1 qui prévoit que toute association qui a reçu une subvention (directe ou indirecte) peut être soumise au contrôle des délégués de la collectivité qui l'a accordée ;
- L.1611-4-2 qui prévoit la transmission des comptes financiers certifiés des associations subventionnées aux collectivités territoriales ;
- L.1611-4-3 qui prohibe le reversement de subventions en cascade d'une association à une autre, sauf si cela est expressément prévu dans la convention conclue entre la collectivité territoriale et l'association ;
- l'annexe 1 du Code Général des Collectivités Territoriales portant liste des pièces justificatives des dépenses des collectivités, qui impose la conclusion d'une convention de partenariat avec toute association percevant plus de 23 000 € de subventions directes et indirecte par an.

PRÉAMBULE

Dans le cadre de la politique de soutien aux actions éducatives proposées aux collèges breilliens, il importe d'apporter une expertise de nature à répondre aux besoins identifiés dans les établissements. Le renforcement de partenariats avec des acteurs reconnus et agréés par l'Éducation nationale doit permettre de développer l'ingénierie au service des collèges.

Depuis 1999, Liberté Couleurs intervient dans le domaine de la prévention des conduites et comportements à risque chez les jeunes en Bretagne avec plusieurs objectifs :

Aider à la conception et à la mise en œuvre de projets de prévention relatifs à la santé et aux conduites à risque.

Développer des savoir-faire permettant d'intervenir auprès de toute structure accueillant des jeunes ou lors d'événements publics autour des problématiques liées à la santé, aux conduites à risque chez les jeunes, au vivre ensemble.

Créer et réaliser des supports d'information et de prévention.

Forte de cette expérience en étroite collaboration avec les acteurs éducatifs et sociaux, Liberté Couleurs a élaboré et mis en œuvre un savoir-faire pertinent en termes d'accompagnements méthodologiques de projets, de formations, d'animations d'ateliers de prévention (sensibilisation et création) au sein des collèges.

Liberté Couleurs souhaite poursuivre cet axe jeunesse en proposant un projet en immersion dans les collèges autour des usages du numérique et sur leurs conséquences potentiellement nocives aux relations sociales et au développement personnel.

Le Plan Numérique Éducatif Départemental (PNED), voté par l'assemblée départementale comprend également un axe visant à développer la culture numérique des élèves de collèges breilliens. Afin de permettre aux établissements du territoire de bénéficier d'actions, des ateliers numériques de sensibilisation à la fabrique et aux usages numériques seront proposés aux élèves des collèges breilliens pendant l'année scolaire 2024/2025.

Il a été convenu ce qui suit :

Article 1^{er} : Objet de la convention

La présente convention a pour objet de préciser les conditions de mise en œuvre du partenariat engageant Liberté Couleurs et le Département.

Article 2 : Offre éducative soutenue par le Département

Liberté Couleurs assurera des animations dans les collèges comme suit :

Le projet « Collège TIC » porté par Liberté Couleurs sera réalisé en immersion sur 3 semaines au sein de chaque collège durant une période scolaire et se verra à destination de tous les élèves des niveaux 6^{ème} et 4^{ème} (soit entre 4 à 6 classes par collège). Le projet impliquera l'équipe éducative (enseignants, vie scolaire, personnels de santé, documentaliste) et associera les parents des collégiens.

Pour ce faire, le projet sera décliné en quatre axes :

AXE 1 - Des actions spécifiques durant le parcours scolaire des élèves.

Objectifs généraux :

- Les élèves seront capables de concevoir et différencier les opportunités/risques liés aux usages numériques.
- Les élèves seront capables de comprendre et d'expliquer les incidences de ses usages numériques sur eux-mêmes et leur entourage.
- Les élèves développeront leurs compétences psycho-sociales, préalable à l'adoption d'un usage approprié et positif des usages numériques.

Action 1 : La séquence pédagogique en classe de 6^{ème}

Objectifs spécifiques des classes de 6^{ème} :

- Réaliser un diagnostic des usages numériques des élèves.
- Sensibiliser aux problématiques liées à la pratique vidéoludique (addictions, achats intégrés, jeux en réseaux, sédentarité, estime de soi).
- Sensibiliser aux conséquences de l'exposition à des contenus inappropriés.
- Sensibiliser aux fonctionnements des réseaux sociaux numériques (données personnelles, « normes », stéréotypes, fonctionnement algorithmique).
- Identifier les enjeux présents dans les situations de cyberviolence ;
- Identifier des personnes et lieux ressources en cas de cyberviolences

Modalités :

Séquence pédagogique en 3 séances en classe (durées entre 1h et 1h30).

Action 2 : Les ateliers de prévention en classe de 4^{ème}

Objectifs spécifiques des classes de 4^{ème} :

- Favoriser la réflexivité sur les usages numériques ;
- Limiter les risques liés à l'exposition à des contenus inappropriés en comprenant les conséquences et en adoptant une réaction appropriée ;
- Sensibiliser aux fonctionnements des plateformes numériques (données personnelles, « normes », stéréotypes, fonctionnement algorithmique).

Modalités :

2 ateliers de prévention d'1heure en classe.

Action 3 : Les ateliers ludo éducatifs sur les temps méridiens :

En plus de la séquence pédagogique animée en classe, trois ateliers dits « ludo-éducatifs » seront proposés aux élèves volontaires des classes participantes sur les temps méridiens.

Objectifs :

- Approfondir les sujets abordés en classe à l'aide d'outils ludo-éducatifs.

Modalités :

Proposition de 3 ateliers ludo-éducatifs sur le temps méridien

AXE 2 - Des actions de sensibilisation en direction des équipes éducatives

Objectifs :

- Connaître les principaux usages des 10 - 15 ans (informationnels, relationnels, de loisirs),
- S'informer sur les inégalités numériques (sociales, de genre, de compétences, d'usages),
- Distinguer les opportunités/risques liés aux usages numériques.
- Connaître les outils et méthodes utilisés lors des ateliers élèves.

Modalités :

2 ateliers à destination de l'équipe enseignante, des personnels de santé et de la vie scolaire seront proposés :

Le premier atelier abordera les principaux concepts concernant l'usage des TIC par les jeunes.

Le second, quant à lui, sera axé sur les outils pour accompagner les élèves.

Ces ateliers pourront être également des moments de partage d'expériences entre professionnels.

AXE 3 - Des actions permettant d'associer les parents des collégien.nes.

Objectifs :

- Valoriser le travail mené dans l'établissement,
- Renforcer les capacités d'accompagnement des usages numériques de leurs enfants

Modalités :

Les modalités d'association et de communication avec les parents seront définies avec le collège (communication via Pronote, organisation d'une soirée, lien avec les associations de parents d'élèves...) afin de permettre :

- Une présentation des enseignements principaux du diagnostic réalisé en classe,
- Une présentation d'outils de médiation facilement mobilisables dans le cadre familial.
- Une présentation des lieux et personnes ressources.

AXE 4 - La création et diffusion d'une outilhèque spécialisée sur la thématique à destination des équipes éducatives**Objectifs :**

- Créer une outilhèque (constituer une base d'outils, créer de nouveaux outils...)
- Faciliter le transfert de compétences aux équipes éducatives.
- Favoriser la pérennité de la démarche de prévention au sein du collège

Modalités :

Dans un premier temps, Il s'agira de créer une outilhèque qui sera mise à disposition des équipes éducatives dans la salle des professeurs. L'équipe de Liberté Couleurs créera de nouveaux outils d'information, de sensibilisation et ludo-éducatifs qui seront construits à partir des besoins identifiés avec les équipes éducatives et le SAE du département.

La création de l'outilhèque se fera sur les 2 années du projet. Au fur et à mesure, elle sera alimentée et sera diffusée aux équipes des collèges investis après validation par le Service Actions Educatives du Département.

Pour faciliter son appropriation, un stand sera animé sur 2 temps méridiens afin de présenter de manière dynamique les différents outils.

Déclinaison en jours d'ateliers et actions par collège (pour 5 classes par niveau):
Le projet se déroulera sur 12 journées réparties comme suit :

Étapes		Types d'actions	Public	Durée	Répartition en nombre d'heures, de midi ou de jours	
Préalable à l'immersion	Rencontres Présentation Diagnostic	Réunion	Direction – vie scolaire – équipe volontaire - Réfèrent action éducative	2h	1/2 j	
	Sensibilisation équipe éducative	Atelier 1	Équipe éducative	3h	1/2 j	
		Atelier 2	Équipe éducative	3h	1/2 j	
3 Semaines en immersion	Semaine 1	Séance 1 de la séquence pédagogique 1h	5 Classes de 6ème	5h	2 jours	
		Atelier 1 ludoéducatif	Élèves volontaires 6è	1h	1 midi	
		Stand 1 Outilthèque	Équipe éducative	1h	1 midi	
	Semaine 2	Séance 2 de la séquence pédagogique 1h30	5 Classes de 6ème	7h30	2 jours	
		Atelier de prévention 1	5 Classes de 4ème	10 h	2 jours	
		Atelier 2 ludoéducatif	Élèves volontaires 4è	1h	1 midi	
	Semaine 3	Séance 3 de la séquence pédagogique 1h	5 Classes de 6ème	5h	2 jours	
		Atelier de prévention 2	Classes de 4ème	10 h	2 jours	
		Atelier 3 ludoéducatif	Élèves volontaires 6è et 4ème	1h	1 midi	
		Stand 3 Outilthèque	Équipe éducative	1h	1 midi	
	Environ 3 semaines après l'immersion	Bilans, retour sur l'action	Réunion	Direction – vie scolaire – équipe volontaire- Réfèrent action éducative	2h	1/2 j

Le projet « Collège TIC » sera déployée pour l'année scolaire 2024/2025 dans **3 collèges** d'Ille et-Vilaine.

Article 3 : Délais

La convention sera mise en œuvre à compter de la signature des parties de la convention jusqu'au 31 août 2025, toutefois, un report de la mise en œuvre des ateliers pourra être effectué au-delà de cette date, si nécessaire. Un report d'un maximum d'un quart des ateliers pourra être effectué au-delà de cette date et avant le 31 décembre 2025.

Article 4 : Engagements respectifs de Liberté couleurs et du Département

Liberté Couleurs s'engage à :

- Accompagner le Département dans la mise en œuvre de sa politique numérique éducative visant notamment à encourager la culture numérique des élèves de collège;
- Mettre en œuvre les journées d'animation et projets dans les collèges ;
- Fournir aux chefs d'établissements tous les éléments permettant de préparer ces journées d'animation (présentation des parcours d'animation, support de préparation par les enseignants des séances d'animation avec les élèves, besoins en espaces et en salles, prérequis en débit internet...);
- Participer à l'évaluation du dispositif avec les établissements, le Département et ses partenaires (Education Nationale, Direction Diocésaine de l'Enseignement Catholique) ;
- Faire apparaître sur tous les documents informatifs édités dans le cadre de la convention (documents papiers ou multimédia), le financement apporté par le Département.

Le Département s'engage à :

- Accompagner Liberté Couleurs dans la mise en œuvre des journées d'animation et projets en assurant une coordination avec les collèges faisant partie de l'expérimentation ;
- Communiquer sur le partenariat avec Liberté Couleurs concernant cette action auprès des collèges, des partenaires du Département et du grand public.

Article 5 : Financement de l'action

Une subvention de 14 000 € est versée à Liberté Couleurs pour la mise en œuvre de 2 projets « Collège Tic » dans les collèges breilliens.

La subvention sera créditée au compte de l'association mentionnée ci-dessous, après signature des parties de la présente convention, selon les procédures comptables en vigueur.

Un acompte de 60% sera versé après signature des parties de la convention, soit 8 400€. Le solde de 40%, soit 5 600€, sera lui versé après la remise du bilan qualitatif et quantitatif et en tout état de cause avant le 31 décembre 2025.

Crédit Mutuel de Bretagne - CCM RENNES SAINT HELIER

Code établissement : 15589 Code guichet : 35121

Numéro de compte : 036800302 40 Clé RIB : 35

IBAN : FR76 1558 9351 2103 6800 3024 0535 / BIC : CMBRFR2BXXX

Article 6 : Suivi et évaluation

Le Département et Liberté Couleurs évalueront conjointement l'impact de l'action, en lien avec les établissements en ayant bénéficié. Les résultats quantitatifs et qualitatifs de l'évaluation permettront d'identifier l'intérêt du dispositif, tant sur le contenu que sur la forme.

Les points suivants feront l'objet de l'évaluation :

- L'efficacité des 2 projets menés auprès des classes de 6^{ème} et 4^{ème} dans les collèges breilliens ;
- La qualité des animations proposées et leur portée pédagogique ;
- L'organisation des modalités d'intervention ;
- L'exploitation faite ou envisagée par les collèges des expériences réalisées par les élèves dans le cadre des animations.

Liberté Couleurs s'engage à fournir un bilan d'ensemble, qualitatif et quantitatif, de la mise en œuvre du programme d'actions et des animations dans les établissements.

Article 7 : Avenant

Toute modification des modalités d'exécution de la présente convention, définie d'un commun accord entre les parties, fera l'objet d'un avenant signé par le Département et Liberté Couleurs. Les avenants seront annexés à la présente convention et seront soumis à l'ensemble des dispositions qui la régissent. La demande de modification de la présente convention est réalisée en la forme d'une lettre recommandée avec accusé de réception précisant l'objet de la modification, sa cause et les conséquences qu'elle emporte, sans que puissent être remis en cause les objectifs généraux définis à l'article 2.

Article 8 : Résiliation de la convention

En cas de non-respect par l'une des parties de l'une de ses obligations résultant de la présente convention, celle-ci pourra être résiliée de plein droit par l'autre partie. Ceci sans préjudice de tous autres droits qu'elle pourrait faire valoir, à l'expiration d'un délai de deux mois suivant l'envoi d'une lettre recommandée avec accusé de réception valant mise en demeure de se conformer aux obligations contractuelles et restées infructueuses. La résiliation par le Département n'entraînera, au profit de Liberté Couleurs, aucun versement de quelque nature que ce soit.

Article 9 : Recours

Tout litige résultant de l'exécution de la présente convention est du ressort du tribunal administratif de Rennes.

Fait en double exemplaire

Rennes, le

Pour Liberté Couleurs,
Le Président

Pour le Département,
Le Président du Conseil
Départemental

Eric PAON

Jean-Luc CHENUT



Convention d'objectifs partagés

Entre le Département d'Ille-et-Vilaine, représenté par son Président : Monsieur Jean-Luc CHENUT, dûment habilité par décision de la Commission Permanente en date du 16 septembre 2024,

et

La Fresque du Numérique, dont le siège est situé à Paris 40 rue des Grands Champs (75020), immatriculée au fichier SIRET 893 385 443 00013 et représentée par son Président : Aurélien DERAGNE.

Vu les statuts de l'association ;

Vu le Code Général des Collectivités Territoriales et notamment les articles suivants :

- L.2313-1 qui prévoit la publication au compte administratif du Conseil départemental des montants globaux de subventions directes et indirectes accordées annuellement aux associations et L. 2313-1-1 qui prévoit la transmission par le Département au Préfet et au Trésor Public des comptes financiers certifiés des associations ayant perçu plus de 75 000 € de subventions, ou représentant plus de 50% des produits et dépassant le seuil de 23 000 €;
- L.1611-4-1 qui prévoit que toute association qui a reçu une subvention (directe ou indirecte) peut être soumise au contrôle des délégués de la collectivité qui l'a accordée ;
- L.1611-4-2 qui prévoit la transmission des comptes financiers certifiés des associations subventionnées aux collectivités territoriales ;
- L.1611-4-3 qui prohibe le reversement de subventions en cascade d'une association à une autre, sauf si cela est expressément prévu dans la convention conclue entre la collectivité territoriale et l'association ;
- l'annexe 1 du Code Général des Collectivités Territoriales portant liste des pièces justificatives des dépenses des collectivités, qui impose la conclusion d'une convention de partenariat avec toute association percevant plus de 23 000 € de subventions directes et indirecte par an.

PREAMBULE

Le Plan Numérique Educatif Départemental (PNED), voté par l'Assemblée départementale comprend un axe visant à développer la culture numérique des élèves des collèges breilliens.

Afin de permettre aux établissements du territoire de bénéficier d'actions, des ateliers de sensibilisation à l'éco-sobriété et aux usages raisonnés du numérique seront proposés aux élèves des collèges breilliens pendant l'année scolaire 2024/2025.

L'objectif du dispositif est de questionner les usages numériques des élèves et des équipes pédagogiques. Au cœur de la vie des élèves et souvent de leur métier futur, le numérique offre de nombreuses opportunités, mais a aussi des impacts environnementaux et humains mal connus.

L'atelier Fresque du Numérique portée par l'association du même nom propose un atelier ludique et collaboratif, avec une pédagogie similaire à celle de La Fresque du Climat, pour sensibiliser aux enjeux environnementaux du numérique. Ce dernier est basé sur des données fiables ; issues notamment de rapports de l'ADEME, du collectif Green IT, d'EcolInfo CNRS et du Shift Project, références en la matière.

Il a été convenu ce qui suit :

Article 1^{er} : Objet de la convention

La présente convention a pour objet de préciser les conditions de mise en œuvre du partenariat engageant la Fresque du Numérique et le Département.

Article 2 : Offre éducative soutenue par le Département

La Fresque du Numérique assurera des animations dans les collèges comme suit :

1) L'animation d'une Fresque du Numérique

Cet atelier, prenant la forme d'un jeu de cartes à relier entre elles pour aboutir à une fresque, se déroule par équipe de 4 à 8 participants facilités par un.e animateur.ice. Ce.tte dernier.e est responsable de 1 à 2 équipes et peut donc avoir jusqu'à 16 participants. La version junior de l'atelier, adaptée spécialement pour le collège, dure 2 heures. L'atelier est également une réponse (partielle) aux enjeux de l'éducation au développement durable (EDD) portée par l'éducation nationale et peut valoriser l'engagement d'un établissement en vue de l'obtention du label E3D (école/établissement en démarche globale de développement durable).

Dans le cadre de la convention, 17 classes seront sensibilisées lors des ateliers (la formation n'ayant pas eu lieu en 2023-2024, il est convenu d'ajouter 5 ateliers aux 12 prévus initialement).

2) La formation à l'animation

L'association formera un groupe d'adultes et d'élèves entre 12 et 24 personnes pour devenir animateur de la Fresque du Numérique. Cette formation permettra aux établissements impliqués de porter la thématique du numérique responsable en autonomie auprès des autres classes. Dans la mesure où ces actions de formation ne seraient, pour tout ou partie, réalisées

sur l'année scolaire 2024/2025, elles seront converties en ateliers Fresque du Numérique (1 formation équivalant à 3 ateliers Fresque de Numérique).

Cette formation pour devenir animateur inclut 3 étapes de 2 heures chacune :

1. Participer à une Fresque du Climat, pour comprendre les enjeux plus globalement.
2. Participer à une Fresque du Numérique en version adulte, pour découvrir l'atelier dans sa version complète et en tant que participant.
3. Suivre une formation à l'animation.

Cette formation sera réalisée directement dans les locaux des établissements impliqués.

Article 3 : Délais

La convention sera mise en œuvre à compter de la signature des parties de la convention jusqu'au 31 août 2025, toutefois, un report de la mise en œuvre des ateliers pourra être effectué au-delà de cette date, si nécessaire. Un report d'un maximum d'un quart des ateliers pourra être effectué au-delà de cette date et avant le 31 décembre 2025.

Article 4 : Engagements respectifs de la Fresque du numérique et du Département

La Fresque du Numérique s'engage à :

- Accompagner le Département dans la mise en œuvre de sa politique numérique éducative visant notamment à encourager la sensibilisation des élèves de collège aux usages responsables du numérique ;
- Mettre en œuvre les journées d'animation et projets dans les collèges ;
- Fournir aux chefs d'établissements tous les éléments permettant de préparer ces journées d'animation (présentation des parcours d'animation, support de préparation par les enseignants des séances d'animation avec les élèves, besoins en espaces et en salles ...) ;
- Participer à l'évaluation du dispositif avec les établissements, le Département et ses partenaires (Education Nationale, Direction Diocésaine de l'Enseignement Catholique) ;
- Faire apparaître sur tous les documents informatifs édités dans le cadre de la convention (documents papiers ou multimédia), le financement apporté par le Département.

Le Département s'engage à :

- Accompagner la Fresque du Numérique dans la mise en œuvre des journées d'animation et projets en assurant une coordination avec les collèges faisant partie de l'expérimentation ;

- Communiquer sur le partenariat avec la Fresque du Numérique concernant cette action auprès des collèges, des partenaires du Département et du grand public.

Article 5 : Financement de l'action

Une subvention de 5 600€ est versée à la Fresque du Numérique pour la mise en œuvre de 17 ateliers de sensibilisation et la formation de 12 à 24 personnes regroupant à la fois des adultes et des élèves.

La subvention sera créditée au compte de la fondation mentionnée ci-dessous, après signature des parties de la présente convention, selon les procédures comptables en vigueur.

Un acompte de 60% sera versé après signature des parties de la convention, soit 3 360 €. Le solde de 40%, soit 2 240 €, sera lui versé après la remise du bilan qualitatif et quantitatif et en tout état de cause avant le 31 décembre 2025.

Qonto (Olinda SAS) 18 rue de Navarin 75009 PARIS

Banque : 16958 Agence : 00001 Compte : 29287147587 Clé : 72
IBAN : FR76 1695 8000 0129 2871 4758 772 / BIC : QNTOFRP1XXX

Article 6 : Suivi et évaluation

Le Département et la Fresque du Numérique évalueront conjointement l'impact de l'action, en lien avec les établissements en ayant bénéficié. Les résultats quantitatifs et qualitatifs de l'évaluation permettront d'identifier l'intérêt du dispositif, tant sur le contenu que sur la forme.

Les points suivants feront l'objet de l'évaluation :

- L'efficacité des 17 ateliers de sensibilisation dans les collèges breilliens ;
- Le nombre de personnes volontaires formées dans les établissements ;
- La qualité des animations proposées et leur portée pédagogique ;
- L'organisation des modalités d'intervention ;
- L'exploitation faite ou envisagée par les collèges des expériences réalisées par les élèves dans le cadre des animations.

La Fresque du Numérique s'engage à fournir un bilan d'ensemble, qualitatif et quantitatif, de la mise en œuvre du programme d'actions et des animations dans les établissements.

Article 7 : Avenant

Toute modification des modalités d'exécution de la présente convention, définie d'un commun accord entre les parties, fera l'objet d'un avenant signé par le Département et la Fresque du Numérique. Les avenants seront annexés à la présente convention et seront soumis à l'ensemble des dispositions qui la régissent. La demande de modification de la présente convention est réalisée en la forme d'une lettre recommandée avec accusé de réception

précisant l'objet de la modification, sa cause et les conséquences qu'elle emporte, sans que puissent être remis en cause les objectifs généraux définis à l'article 2.

Article 8 : Résiliation de la convention

En cas de non-respect par l'une des parties de l'une de ses obligations résultant de la présente convention, celle-ci pourra être résiliée de plein droit par l'autre partie. Ceci sans préjudice de tous autres droits qu'elle pourrait faire valoir, à l'expiration d'un délai de deux mois suivant l'envoi d'une lettre recommandée avec accusé de réception valant mise en demeure de se conformer aux obligations contractuelles et restées infructueuses. La résiliation par le Département n'entraînera, au profit de la Fresque du Numérique, aucun versement de quelque nature que ce soit.

Article 9 : Recours

Tout litige résultant de l'exécution de la présente convention est du ressort du tribunal administratif de Rennes.

Fait en double exemplaire

Rennes, le

Pour la Fresque du Numérique
Le Président

Pour le Département
Le Président du Conseil
Départemental

Aurélien DERAGNE

Jean-Luc CHENUT

Convention d'objectifs partagés

Entre le Département d'Ille-et-Vilaine, dont le siège est situé Hôtel du Département, 1 avenue de la Préfecture, 35042 Rennes représenté par son Président : Monsieur Jean-Luc CHENUT, dûment habilité par décision de la Commission Permanente en date du 16 septembre 2024, (ci-après désigné « le Département »)

D'une part,

Et

La fondation d'entreprise Cité des Télécoms, dont le siège est situé Parc du Radôme, 22560 Pleumeur-Bodou, immatriculée au fichier SIRET 493 290 506 00010 et représentée par sa Secrétaire Générale, Directrice : Madame Aude BOSQUET BARTH, (ci-après désignée « la Cité des Télécoms »)

D'autre part ;

Vu les statuts de la fondation d'entreprise ;

Vu le Code Général des Collectivités Territoriales et notamment les articles suivants :

- L.2313-1 qui prévoit la publication au compte administratif du Conseil départemental des montants globaux de subventions directes et indirectes accordées annuellement et L. 2313-1-1 qui prévoit la transmission par le Département au Préfet et au Trésor Public des comptes financiers certifiés des organismes ayant perçu plus de 75 000 € de subventions, ou représentant plus de 50% des produits et dépassant le seuil de 23 000 € ;

- L.1611-4 qui prévoit que toute association, œuvre ou entreprise qui a reçu une subvention (directe ou indirecte) peut être soumise au contrôle des délégués de la collectivité qui l'a accordée ; la transmission à la collectivité territoriale des comptes financiers certifiés des groupements, associations, œuvres ou entreprises privées subventionnés ; la prohibition du reversement de subventions en cascade d'une association, œuvre ou entreprise privée à une autre, sauf si cela est expressément prévu dans la convention conclue entre la collectivité territoriale et l'organisme de droit privé ;

- l'annexe 1 du Code Général des Collectivités Territoriales portant liste des pièces justificatives des dépenses des collectivités, qui impose la conclusion d'une convention de partenariat avec tout organisme de droit privé percevant plus de 23 000 € de subventions directes et indirectes par an.

PREAMBULE

Le Plan Numérique Educatif Départemental (PNED), voté par l'Assemblée départementale comprend un axe visant à développer la culture numérique des élèves des collèges breilliens. Afin de permettre aux établissements du territoire de bénéficier d'actions, des ateliers numériques de sensibilisation à la fabrication et aux usages numériques seront proposés aux élèves des collèges breilliens pendant l'année scolaire 2024/2025.

L'objectif du dispositif est de permettre aux établissements ayant déjà engagé une dynamique autour du numérique de disposer de supports complémentaires, mais également de susciter de l'appétence pour les établissements ayant peu investi le sujet. Dans la mesure du possible, les ateliers et animations doivent s'intégrer dans une dynamique conduite par les enseignants avec les élèves.

La Cité des Télécoms s'implique dans l'éducation au numérique vis-à-vis de différents publics et notamment les élèves de collège, à travers la connaissance et la maîtrise des outils numériques et de leurs usages. La Cité des Télécoms a développé une expertise en matière d'animations délocalisées avec Les Ateliers Itinérants initiés en 2016. Un véhicule équipé de matériel numérique permet de proposer aux établissements scolaires bretons des animations in situ.

La Cité des Télécoms dispose :

- de parcours d'animation adaptés au sujet et au public visé (les élèves de collèges) ;
- d'une équipe de médiateurs scientifiques formés ;
- de la logistique et de l'organisation nécessaire à la mise en œuvre d'animations sur tout le territoire et au principe d'itinérance.

CECI ETANT RAPPELÉ, IL A ÉTÉ CONVENU CE QUI SUIT :

Article 1^{er} : Objet de la convention

La présente convention a pour objet de préciser les conditions de mise en œuvre du partenariat engageant la Cité des Télécoms et le Département.

Article 2 : Offre éducative soutenue par le Département

Conformément au projet proposé dans le cadre de l'appel à projets « Animations et ateliers numériques pour les collégien·ne·s breillien·ne·s », la Cité des Télécoms assurera des animations dans les collèges comme suit :

En fonction des projets des établissements et du nombre de classes souhaitant bénéficier de cette offre éducative, une ou deux journées pourront être consacrées à un établissement, selon l'arbitrage du Département. Les enseignants choisiront les ateliers parmi ceux proposés ci-dessous :

- « *Programmation robots* » – 90 min : Découvrir de façon simple et ludique la programmation à travers la robotique. Les élèves utilisent soit un logiciel proche de Scratch ou robot C.
- « *Le numérique, et toi ?* » – 60 min : Sensibiliser à la notion de numérique responsable et faire se questionner les jeunes sur leur rapport au numérique au travers de leurs usages.
- « *3D Maker* » – 90 min : Initier les collégien.nes à la modélisation 3D
- « *Programmation smartphone* » – 90 min : Découvrir les différents éléments d'un smartphone (composants, capteurs...) et s'initier à la programmation d'un smartphone.
- « *La Voix, parlons-en !* » – 90 min : Comprendre le fonctionnement de la voix et en découvrir les caractéristiques (timbre, hauteur et intensité), à travers des expériences, des démonstrations, des exercices vocaux et le logiciel Audacity.
- « *Atelier pédagogique en lien avec les infox et l'esprit critique* » – 90 min : Sensibiliser les élèves sur les notions d'esprit critique et d'infox. L'importance d'exercer son esprit critique et les clés pour reconnaître une information fiable seront exposées aux élèves.

La Cité des Télécoms utilisera son propre matériel informatique et numérique ou tout autre type de support.

L'établissement a le choix de proposer :

- le même atelier à différentes classes qui se suivent dans la journée.
- des ateliers différents à une même classe ou à différentes classes.

Dans ce second cas, afin d'optimiser les plannings (en évitant un trop grand nombre d'installations), il est conseillé de limiter le choix à 2 ateliers différents maximum.

Dans le cadre de la convention, la Cité des Télécoms pourra mettre en œuvre 12 journées d'animation dans les collèges.

La Cité des Télécoms utilisera son propre matériel informatique et numérique.

Article 3 : Délais

La convention sera mise en œuvre à compter de la signature des parties de la convention jusqu'au 31 août 2025, toutefois, un report de la mise en œuvre des ateliers pourra être effectué au-delà de cette date, si nécessaire. Un report d'un maximum d'un quart des ateliers pourra être effectué au-delà de cette date et avant le 31 décembre 2025.

Article 4 : Engagements respectifs de la Cité des Télécoms et du Département

La Cité des Télécoms s'engage à :

- Accompagner le Département dans la mise en œuvre de sa politique numérique éducative visant notamment à encourager la culture numérique des élèves de collèges;
- Mettre en œuvre les journées d'animation et projets dans les collèges ;

- Fournir aux chefs d'établissements tous les éléments permettant de préparer ces journées d'animation (présentation des parcours d'animation, support de préparation par les enseignants des séances d'animation avec les élèves, besoins en espaces et en salles, prérequis en débit internet...);
- Participer à l'évaluation du dispositif avec les établissements, le Département et ses partenaires (Education Nationale, Direction Diocésaine de l'Enseignement Catholique);
- Faire apparaître sur tous les documents informatifs édités dans le cadre de la convention (documents papiers ou multimédia), le financement apporté par le Département.

Le Département s'engage à :

- Accompagner la Cité des Télécoms dans la mise en œuvre des journées d'animation et projets en assurant une coordination avec les collègues faisant partie de l'expérimentation;
- Communiquer sur le partenariat avec la Cité des Télécoms concernant cette action auprès des collègues, des partenaires du Département et du grand public.

Article 5 : Financement de l'action

Une subvention de 7 800 € est versée par le Département à la Cité des Télécoms pour la mise en œuvre de 12 ateliers numériques se traduisant par des journées d'animation dans les collèges breilliens.

La subvention sera créditée au compte de la Cité des Télécoms mentionné ci-dessous, après signature des parties de la présente convention, selon les procédures comptables en vigueur.

Un acompte de 60% sera versé après signature des parties de la convention, par le Département à la Cité des Télécoms, soit 4 680€.

Le solde de 40%, soit 3 120€, sera versé par le Département à la Cité des Télécoms après la remise du bilan qualitatif et quantitatif de cette dernière au Département et en tout état de cause avant le 31 décembre 2025.

Crédit Mutuel de Bretagne - CCM TREBEURDEN

Code établissement : 15589 Code guichet : 22846

Numéro de compte : 04655852440 Clé RIB : 50

IBAN : FR76 1558 9228 4604 6558 5244 050 / BIC CMBRFR2BXXX

Article 6 : Suivi et évaluation

Le Département et la Cité des Télécoms évalueront conjointement l'impact de l'action, en lien avec les établissements en ayant bénéficié. Les résultats quantitatifs et qualitatifs de l'évaluation permettront d'identifier l'intérêt du dispositif, tant sur le contenu que sur la forme.

Les points suivants feront l'objet de l'évaluation :

- L'efficacité des 12 ateliers numériques dans les collèges breilliens ;
- La qualité des animations proposées et leur portée pédagogique ;
- L'organisation des modalités d'intervention ;
- L'exploitation faite ou envisagée par les collèges des expériences réalisées par les élèves dans le cadre des animations.

La Cité des Télécoms s'engage à fournir au Département un bilan d'ensemble, qualitatif et quantitatif, de la mise en œuvre du programme d'actions et des animations dans les établissements.

Article 7 : Avenant

Toute modification des modalités d'exécution de la présente convention, définie d'un commun accord entre les parties, fera l'objet d'un avenant signé par le Département et la Cité des Télécoms. Les avenants seront annexés à la présente convention et seront soumis à l'ensemble des dispositions qui la régissent. La demande de modification de la présente convention est réalisée en la forme d'une lettre recommandée avec accusé de réception précisant l'objet de la modification, sa cause et les conséquences qu'elle emporte, sans que puissent être remis en cause les objectifs généraux définis à l'article 2.

Article 8 : Conformité

1. Le développement de la Cité des Télécoms, dont le fondateur est Orange SA, est fondé sur un ensemble de valeurs et de principes tels que figurant pour Orange SA, en particulier, dans sa Charte de Déontologie et dans sa Politique Anticorruption disponibles sur le site institutionnel d'Orange SA (www.orange.com ou <https://gallery.orange.com/rse#v=d20662f2-c8b6-43ba-ae0b-54fe33bcbd0c>).

2. Ces textes traduisent l'engagement des parties à respecter les dispositions légales et réglementaires liées à leurs activités. A cet égard, les parties conviennent de respecter :

- (i) l'ensemble des dispositions légales et réglementaires en matière de lutte contre la corruption et le trafic d'influence, incluant notamment, le Code pénal, la loi n°2016-1691 du 9 décembre 2016 relative à la transparence, à la lutte contre la corruption et à la modernisation de la vie économique (dite « Loi Sapin 2 »), le « US Foreign Corrupt Practices Act », le « UK Bribery Act », et toute autre législation ou réglementation contre la corruption applicable dans le cadre de l'exécution de la présente convention,

- (ii) les dispositions légales et réglementaires nationales, européennes et internationales en matière de sanctions économiques internationales (ci-après « les Sanctions Economiques »), incluant en particulier, les embargos, les programmes et mesures d'interdictions et/ou de restrictions contre certains pays, individus ou entités, lorsqu'elles leurs sont applicables, édictées notamment par les Nations Unies, l'Union Européenne, ses Etats Membres ou les Etats-Unis,

(i) et (ii) ci-après les « Règles de Conformité ».

3. Chaque partie déclare et garantit, qu'elle-même, ses dirigeants, ses représentants et ses « actionnaires principaux et/ou bénéficiaires principaux » (définis pour les besoins de la présente convention comme toute personne physique ou morale qui détient directement ou indirectement, individuellement ou de manière conjointe plus de 50% des droits de vote dans une des parties, ou qui la contrôle directement ou indirectement, individuellement ou de manière conjointe) ne font pas l'objet de mesures de Sanctions Economiques.

4. En cas de modification du cadre législatif et/ou réglementaire ou en cas de décision de justice ou d'une autorité en charge de l'application des Règles de Conformité qui pourrait nécessiter une modification de la convention au regard des Règles de conformité, les parties s'engagent, si une telle adaptation est possible, à en discuter de bonne foi, et, à parvenir à un accord dans un délai maximal d'un mois.

5. Chaque partie garantit :

- avoir mis en œuvre de façon effective et maintenir, des mesures appropriées de prévention, de détection et de remédiation, en ce compris, auprès notamment de ses dirigeants, employés, représentants et ses sociétés contrôlées concernées par l'exécution de la présente convention, afin de respecter les Règles de Conformité,
- obtenir de ses sous-traitants, fournisseurs et autres partenaires commerciaux concernés, le cas échéant, par l'exécution de la convention, l'engagement de respecter les Règles de Conformité.

6. Chaque partie s'engage :

- à faire droit à tout moment et à bref délai aux demandes de l'autre partie tendant à obtenir des éléments justifiant de la mise en œuvre des mesures susmentionnées,
- et à informer l'autre partie des mesures de remédiation mises en place pour se conformer aux Règles de Conformité, si l'autre partie a connaissance d'un manquement auxdites Règles de Conformité (commis par elle ou par l'une quelconque des personnes susmentionnées) et lui en fait la demande.

7. En cas de non-respect par l'une des parties des Règles de Conformité et/ou des engagements visés supra, l'autre partie pourra suspendre ou résilier la présente convention conformément aux dispositions de l'article 9 « Résiliation de la convention ».

Article 9 : Résiliation de la convention

En cas de non-respect par l'une des parties de l'une de ses obligations résultant de la présente convention, celle-ci pourra être résiliée de plein droit par l'autre partie. Ceci sans préjudice de tous autres droits qu'elle pourrait faire valoir, à l'expiration d'un délai de deux mois suivant l'envoi d'une lettre recommandée avec accusé de réception valant mise en demeure de se conformer aux obligations contractuelles et restées infructueuses. La résiliation par le Département n'entraînera, au profit de la Cité des Télécoms, aucun versement de quelque nature que ce soit.

Article 10 : Recours

Tout litige résultant de l'exécution de la présente convention est du ressort du tribunal administratif de Rennes.

Fait en double exemplaire

Rennes, le

Pour la Cité des Télécoms
La Secrétaire Générale, Directrice

Pour le Département,
Le Président du Conseil Départemental

Aude BOSQUET BARTH

Jean-Luc CHENUT

Éléments financiers

Commission permanente
du 16/09/2024

N° 49704

Dépense(s)

Réservation d'AP/AE n°8865	APAE : 2022-EDSPF006-501 AAP NUMERIQUE		
Imputation	65-221-65748-0-P133 Autres personnes de droit privé		
Montant de l'APAE	151 273 €	Montant proposé ce jour	74 545 €
TOTAL			74 545 €