



## EDUCATION

# « EDUCATION, LE HAVRE, CITE APPRENANTE »

ATELIER DE REFLEXION ORGANISE LE 25 SEPTEMBRE 2014

### PILOTES

**François Taddei**, Directeur, Centre de recherches Interdisciplinaires

**Florence Rizzo**, Cofondatrice, Synlab

### PARTICIPANTS

- + **Yasmine Abbas**, Architecte et Professeur, Ecole Spéciale d'Architecture
- + **Laurent Amanton**, Responsable master 2 spécialité Mathématiques et Informatique des Systèmes Complexes et Distribués, Université du Havre
- + **Christine Balogné**, Vice-Présidente, Conseil National du Numérique
- + **Martin Besson**, Président, Sans\_A
- + **Stéphane Bezombes**, Cofondateur, Agence Réciproque
- + **Ilona Boniwell**, Docteure et Directrice, Positran
- + **Fazette Bordage**, Développement des dynamiques culturelles et artistiques, Ville du Havre
- + **Sébastien Cotte**, Agence Réciproque
- + **Emmanuel Davidenkoff**, Directeur de la rédaction, L'Étudiant
- + **Julien Dossier**, Gérant, Quattrolibri
- + **Michel Duzert**, Professeur, ESC Rennes
- + **Samir El Kéria**, Directeur, Val Soleil, Le Havre
- + **Marco Ernani**, Maire d'Altinopolis (Brésil)
- + **Wilfried Granier**, Fondateur, SuperProf
- + **Frédéric Guinand**, Professeur, Université du Havre
- + **Mélusine Harlé**, Pilote du groupe bien-être et éducation, Fabrique Spinoza
- + **Claire Héber-Suffrin**, Cofondatrice et Présidente d'honneur, Mouvement français des Réseaux d'Echanges Réciproques de Savoirs (FORESCO)
- + **Carole Holay**, Responsable de la vie scolaire, Lycée St. Joseph Le Havre
- + **Gaëll Mainguy**, Directeur de la publication scientifique, Institut Veolia
- + **Thanh Nghiem**, Présidente et Fondatrice, Institut Angenius
- + **Nadine Outin**, Co-fondatrice, association ODE (Organisation pour les Droits de l'Enfant)
- + **Florence de Peretti**, Formatrice
- + **Jean-Marc Potdevin**, Président, Entourage
- + **Marie-Charlotte Sautai**, Chargée de l'action culturelle, Tétris
- + **Maëva Tordo**, Cofondateur, Blue Factory
- + **Christelle Van Ham**, Consultante en impact social
- + **Christian Vanizette**, Cofondateur, MakeSense
- + **Damien Van Miegroet**
- + **Lucia Wainberg**



+ **Boris Walbaum**, Fondateur, Frateli

Il aura fallu à peine trois heures pour qu'une multitude d'acteurs réunis lors de l'atelier professionnel sur l'éducation imagine de nombreuses solutions pouvant faire de la ville du Havre une « *cit  apprenante* ». Entrepreneurs, chercheurs, professeurs,  tudiants, salari s, membres de collectivit s locales et de la soci t  civile  taient rassembl s dans la salle du Tetris, au Havre, dans le seul but de faire  merger de nouveaux r seaux d' changes favorisant les interactions entre les acteurs d'un territoire. Les meilleures id es seront retenues pour  tre test es au sein de la ville du Havre.

Quatre ateliers ont permis aux participants de proposer leurs axes d'actions.

## 1. ATELIER « LE MARCHÉ AUX IDÉES » : UNE APPLICATION POUR ECHANGER LES SAVOIRS

**Pilote : St phane Bezombes**

Comment faciliter les  changes et le partage de savoirs entre citoyens   l' chelle d'un territoire ? Cette question centrale a permis aux participants d'imaginer les pr mices d'une application mobile intitul e « co-naissances ». Celle-ci devra r pondre   plusieurs enjeux.

- + Tout d'abord, la n cessit  de mettre en place un tiers de confiance, num rique ou pas, capable de coordonner l'offre et la demande de savoirs pour mettre les individus en relations selon les besoins.
- + Gratuit  des  changes ou pas, le mod le  conomique de la plateforme reste   d finir puisque les solutions d j  existantes ont montr  que les deux approches sont possibles.
- + Pour que le syst me fonctionne, il est apparu indispensable d' valuer les capacit s p dagogiques de chacun. Pour cela, plusieurs pistes peuvent  tre examin es: notation, anciennet , r activit , recommandations, nombre d'apprenants satisfaits...
- + Sur cette place de march , la demande de savoirs doit  tre accompagn e. La plateforme doit donc aider ceux qui cherchent   acc der   des connaissances   expliciter au mieux leurs besoins pour les orienter. Pour stimuler la demande, les parcours d'apprentissage des participants devront aussi  tre rendus visibles. « *Nous pensons que le fait de voir les autres  voluer est une source de motivation* », explique **St phane Bezombes**.
- + L'offre, quant   elle, devra  tre pr sent e de fa on ludique. L  encore, plusieurs solutions sont envisageables : pr sentation des cours et des professeurs sous forme de photographies ou de r cits d'apprentissage, par exemple.
- + Enfin, point essentiel : il sera indispensable d'associer la notion de plaisir   celle d'apprentissage

## 2. ATELIER « LES TIERS-LIEUX » : INVENTER DES LIEUX DE RENCONTRES, DE PARTAGE ET DE CO-CREATION

**Pilote : Thanh Nghiem**

Les tiers-lieux doivent avant tout  tre port s par des communaut s et prendre en compte les besoins locaux. Voil , ce qu'ont estim  les participants de cet atelier en posant les bases n cessaires   la cr ation de tiers-lieux. « *Derri re ces projets, nous retrouvons principalement des r seaux avec des personnes qui ont des id es et qui ont envie de les*



partager rapidement. Ce sont des 'pollinisateurs', comme Ouishare, MakeSense ou Disco Soupe », explique **Thanh Nghiem**.

- + Pour implanter ces tiers-lieux, il faut, dans un premiers temps, monter des projets à taille humaine.
- + Parce qu'il est parfois compliqué de trouver des structures capables d'accueillir ces tiers-lieux, le groupe de travail s'est interrogé sur la possibilité de s'approprier des endroits non utilisés, abandonnés.
- + Favoriser la mixité sociale est aussi un élément essentiel, pour que ces tiers-lieux profitent aussi aux plus pauvres. Il doit donc s'agir de lieux où l'on apprend à faire, à l'image des Fablabs.
- + Afin de changer d'échelle, il sera nécessaire de multiplier les tiers-lieux sur tout le territoire. Les « success story », c'est-à-dire les exemples de réussite, doivent être partagés pour comprendre et donner à tous, les clés du succès. Autre solution également : organiser des événements ludiques, où les tiers-lieux de chaque ville s'affronteraient autour de défis dans une ambiance conviviale.
- + Enfin, il s'avère indispensable de créer des maillages entre les territoires, en identifiant et connectant les espaces existants et les tiers-lieux en devenir.

### 3. ATELIER « LA BANQUE DE TEMPS » : ENCOURAGER LES ECHANGES DANS UNE VILLE AU SERVICE DES PLUS DEMUNIS (PERSONNES AGEES, SDF...)

**Pilote : Christian Vanizette**

Comment utiliser des outils numériques pour rendre les quartiers plus agréables à vivre ? Face à cette problématique, les participants ont imaginé une application fonctionnant sur le système des réseaux sociaux, pour engager les citoyens à résoudre les problèmes des habitants, en donnant de leur temps. L'idée étant de maximiser la visibilité des actions de solidarité, afin de donner aux citoyens l'envie d'agir.

*C'est en s'appuyant sur le réseau civique d'entraide **Entourage** (actuellement développé par **Jean-Marc Potdevin**, présent à cet atelier), que l'équipe a présenté un cas fictif d'utilisation de cette application :*

Comme chaque premier vendredi du mois, Jacques participe aux repas, ouverts à tous, qui sont organisés dans son quartier par le réseau social *Entourage*.

C'est ainsi que, depuis qu'il l'a rencontré à ces événements, Jacques s'arrête souvent pour discuter avec Michel, un sans-abri de son quartier. Un jour, au détour d'une conversation, il apprend que Michel souffre d'un terrible mal de dents. Sans hésiter, il lance un appel sur le réseau social. Une dentiste du quartier, Sylvie, propose alors de l'opérer gratuitement.

Par la suite, en se connectant à son application, Sylvie s'aperçoit qu'ils sont plusieurs, comme elle, à avoir réalisé des bonnes actions dans le quartier. Elle peut aussi comparer son quartier aux autres, et se rendre compte que le sien est devenu plus agréable à vivre. Ses efforts sont aussi récompensés : elle reçoit une vignette à coller sur sa vitrine pour montrer son engagement.

Enfin, puisque ces bonnes actions sont également rapportées, chaque mois, dans le journal de la ville et affichées sur les abribus, tous les habitants peuvent eux aussi constater que leur quartier devient plus agréable à vivre. C'est ainsi, qu'un cercle vertueux de solidarité s'enclenche peu à peu, entraînant, chaque mois, de nouveaux participants.



## 4. ATELIER « L'ECOLE-MAIRIE » : INVENTER L'ECOLE DE DEMAIN, MOTEUR DE LA VILLE

**Pilote : Martin Besson**

L'école doit être un lieu de co-construction où chaque citoyen doit pouvoir y développer ses projets. Quelles solutions peuvent donc être mises en place pour faire de l'école un lieu ouvert sur la ville, où chacun est libre de venir échanger et discuter ? C'est à partir de cette problématique que le groupe de travail a élaboré plusieurs pistes d'actions.

- + D'abord, il est nécessaire que les étudiants et les élèves se réapproprient l'école. Par exemple, en prenant en charge la décoration et l'agencement des lieux avec l'aide d'étudiants en architecture.
- + Il s'avère essentiel de permettre aux élèves d'organiser des événements et monter des projets choisis par eux, grâce à des budgets qui leurs sont spécialement alloués.
- + Chaque citoyen doit pouvoir s'exprimer et proposer des projets, qui seront ensuite débattus avec les élèves et le corps enseignant. Un « vidéomaton » pourrait ainsi être placé dans les rues pour récolter les idées.
- + Parce que l'école doit aussi être un lieu de vie et de rencontres, notamment intergénérationnelles, il est nécessaire d'organiser des ateliers pratiques entre les élèves et les habitants du quartier : cours de cuisine animés par les grands-parents, par exemple.
- + Il est également indispensable d'ouvrir les frontières de l'école. Par le biais, notamment, d'espaces de co-working ou des Fablabs mis à disposition des porteurs de projets ou d'associations, pendant les vacances scolaires.