

## A / Les 4 Versants

L'association LES 4 VERSANTS a été créée en novembre 2012 à Pélussin. Il n'y avait alors aucun média spécifique au territoire permettant la diffusion d'informations, favorisant l'expression citoyenne et valorisant les initiatives locales dans le Pilat. Et pourtant, la notion d'appartenance à un territoire des habitants des quatre versants du massif, la richesse du monde associatif pilatois et le besoin d'expression citoyenne étaient présents.

Partant de ce constat, un groupe de citoyens travaille alors sur la création d'un « centre d'expression citoyenne » qui donne naissance à l'association les 4 versants. La démarche est de coproduire du contenu média par la participation et l'engagement des habitants et des acteurs du territoire. C'est à la fois une démarche citoyenne participative et un objectif d'éducation populaire qui vont guider les actions de l'association.

Dès sa création, l'association met en place des actions de soutien et de formation à l'expression écrite et édite depuis mai 2013, un magazine citoyen collaboratif "la Pie du Pilat". Ce magazine est diffusé gratuitement et par abonnement à 7 000 exemplaires sur l'ensemble du territoire du Pilat. L'écrit est le premier média que vont s'approprier les adhérents de l'association. Suivra ensuite l'audio-visuel, avec une WebTV, "Télé d'ici", qui va produire 12 courts métrages en une année. En 2015, l'association crée un univers d'expression pour la jeunesse, "PilatCraft", une passerelle entre monde virtuel et monde réel basé sous le jeu Minecraft.

## B / Situation

L'association « Les 4 versants » est située sur la commune de Pélussin. Cette commune est située dans le massif du Pilat, est à 40 km de Saint-Etienne, 54 km de Lyon et 73 km de Valence.

C'est un paysage très diversifié, qui s'étend entre la Vallée du Rhône et le massif du Mont Pilat.

Situation géographique & population

Altitude : de 240 à 1 340 m (Crêt de l'Oeillon)

Région : Rhône-Alpes

Département : Loire

Arrondissement : Saint-Etienne

Chef-lieu de canton Intercommunalité : Communauté de communes du Pilat Rhodanien

Superficie : 3 216 ha

Habitants : 3 676 pélussinois (source recensement de 2014)

## c / Les objectifs des 4 versants

### 1. Les objectifs généraux

Etre un lieu de ressources et d'informations numérique.

Favoriser la création, l'édition et la diffusion de contenus écrits et audiovisuel.

Favoriser la prise en compte des jeunes.

Animation de la vie locale.

### 2. Axes de travail

**Axe 1: «Etre un lieu d'appropriation des pratiques et des usages numériques»**

#### **Comment s'y prend-on ?**

- *Etre un lieu de ressources et d'informations repéré sur la commune*

La jeunesse sera un public cible pour les 4 versants. Ce lieu doit devenir pour les jeunes un espace libre d'écoute, de découverte, de création et de valorisation des compétences. Il doivent pouvoir trouver dans cette

structure: des loisirs, de la formation, de la prévention et de l'engagement. Un espace en libre accès sera créé.

- *Vulgariser et accompagner les pratiques et les usages du numérique*

L'accès aux outils numérique semble aujourd'hui évident pour tous mais certaines inégalités subsistent. Les 4 versants doit permettre une ouverture sur les pratiques du numérique pour tous. L'association doit sensibiliser et cerner les enjeux (opportunité et danger) du numériques afin d'en améliorer les usages dans le but d'une utilisation avertie. Nos ateliers, intervention hors les murs, travaux pratique et stage amèneront les jeunes a mieux connaître leur environnement virtuel et gagner en connaissance technique afin de mieux maîtriser leurs outils.

- *Encourager et valoriser la créativité artistique*

La technicité des outils audiovisuels, la maîtrise et la patience pour arriver a accomplir un projet quel qu'il soit est devenu un art au fil des années. Les compétences sont réelles et l'esprit créatif et imaginaire est largement sollicité. Les 4 versants est un centre d'expression citoyenne. Les jeunes auront la possibilité d'expérimenter, de partager, de s'exprimer,... accompagné par des intervenants professionnel et du matériel adapté.

### **Que met-on en place ?**

- Création de stage ponctuel

Lors des vacances, des stages thématiques (programmation, photo, vidéo mapping, ...) en lien aux demandes et projet en cours. Ces stages ont pour vocation de découvrir ou améliorer une technique informatique ou audiovisuelle. Ils sont une première amorcent pour des projets futurs en ateliers ou travaux pratiques.

- Création d'ateliers réguliers / travaux pratiques

Suite aux stages ou aux projets déjà existant comme Pilat craft, les temps « ateliers» sont destiné a avancer le projet avec un animateur pour des connaissances techniques supplémentaires alors que les temps dit «

travaux pratiques» sont ouvert pour un travail autonome par les jeunes sur leur projet.

- Création et aménagement d'un espace d'information libre

Cet espace sera un lieu de ressources, d'informations sur les médias. En plus de la documentation papiers et audiovisuel, des expositions thématiques mensuelles seront programmés.

#### EXEMPLES DE RESSOURCES :

- formation liés aux métiers de l'informatique et de l'audiovisuel.
- vidéo et documentation sur les bons usages du net
- poste pour accès aux ressources numériques du département
- cahier d'écoute pour permettre aux adhérents de poser leurs attentes et besoins
- ...

#### EXEMPLES DE THEMATIQUE D'EXPOSITION

- Alerte piratage! Les bons usages pour protéger ses données et sa vie privée
- Les métiers du cinéma
- La photo noir et blanc
- Jeux vidéos et rétro-gaming
- ...
- Médiation numériques hors les murs

Des projets de création audiovisuelle peuvent être proposés aux collèges de proximité par nos animateurs.

#### EXEMPLE DE PROPOSITION :

- Atelier radio et slam
- Atelier photo (light painting, prise de vue, ...)
- Atelier vidéo (vidéo mapping, ...)

- Atelier création de jeu vidéo et minecraft

- ...

### **Quels indicateurs sont définis ?**

- Fréquentation dans les locaux pour des demandes spécifiques
- Le nombre d'adhérents
- Fréquentation aux stages et ateliers, nouvelles demandes
- Le nombre de demande d'intervention ou de partenariat hors les murs
- La qualité et le nombre de réalisation

### **Axe 2 : « Fédérer et soutenir l'expression citoyenne »**

#### **Comment s'y prend-on ?**

- Favoriser une démarche collaborative et démocratique

Le magazine « La pie du Pilat » illustre au mieux cet esprit collaboratif et participatif. Nous souhaitons au travers de nos actions jeunesse adapté cette démarche. Chaque atelier et travaux pratiques favorisera l'engagement dans un projet collectif ou individuel avec une liberté de création quasi totale. On parlera plus d'échange de savoir sur ces temps que de cours ou de formation. Il n'y aura pas que la technique qui sera à l'ordre du jour mais bien la dynamique de groupe, la démarche de projet, l'échange de ses opinions et la prise de position.

- Favoriser les actions mettant en lumière les enjeux du territoire du Pilat

Le Pilat est un territoire riche par sa biodiversité et son patrimoine. Nos actions tiendront compte de la sauvegarde et la retransmission de cette richesse. Pilatcraft illustre comment la technique et le jeu peuvent permettre de mettre en lumière le territoire de manière ludique pour les jeunes. L'ensemble de nos actions seront dirigé par cette pédagogie.

- Favoriser l'innovation social par le numérique.

Pilatcraft est a nouveau un projet qui s'articule autour de cet innovation social par le numérique. Le jeu met en valeur pour une tranche d'âge l'environnement local. Pour retranscrire le pilat du réelle au virtuelle, il faut le découvrir, le comprendre et l'observer. IL FAUT LE CONNAITRE ! Le participant accède au travers de la technique a son propre environnement.

Etre un lieu de création, d'expression citoyenne favorisant la participation de tous implique l'utilisation d'outil participatif. Les technique numériques utilisé seront les moyens pour favoriser l'expression. La collaboration dans la création sera l'axe social.

### **Quels indicateurs sont définis ?**

- Fréquentation dans les locaux pour des demandes spécifiques
- Le nombre d'adhérents
- La participation aux stages et ateliers et nouvelles demandes
- Le nombre de demande d'intervention ou de partenariat hors les murs
- La qualité et le nombre de réalisation

### **Axe 3: «Favoriser les échanges et entretenir une démarche d'éducation populaire»**

#### **Comment s'y prend-on ?**

- favoriser les échanges et la co-construction des savoirs, l'expression individuelle mais aussi collective et collaborative.

La méthodologie de projet adopté sera une pédagogie active laissant les jeunes construire leur savoir. Les animateurs technique ne devront en aucun cas imposer un projet mais bien accompagnée une démarche émergent du public ou repéré dans le cahier d'écoute par exemple ou lors d'échange entre ados. Les supports utilisés permettant la création sont souvent l'occasion d'échanger les points de vues et les positions de

chacun sur des thématique diverses et variées. L'animateur devra prendre le temps de débattre de manière informelle sur ces discussion. La technique est au service de cette démarche de questionnement et d'apprentissage.

- Permettre aux jeunes d'exercer leur citoyenneté a travers l'appropriation et l'utilisation des outils numériques.

Sensibiliser les jeunes à l'engagement, la valorisation et l'estime de soi, la créativité et le développement de l'esprit critique sont les points fort de nos actions jeunesse. La technique au service de l'expression citoyenne. La technique au service de la démocratie et du vivre ensemble dans le respect de la création. Les 4 versants doit être repéré par les jeunes comme lieu d'ouverture et d'expression par la création. Les jeunes sont les actifs de demain, les bénévoles d'associations, les parents, les politiques, ... ils doivent avoir une place dès maintenant dans la société, il doivent avoir l'opportunité de développer leur conscience collective et être valorisé dans leurs actes et leurs compétences afin de lutter contre l'individualisme et le consumérisme.

**Chaque création devra être valoriser par les 4 versants sur la toile, dans un festival, une diffusion au cinéma, sur le marché de pélussin, ...**

#### **Que met-on en place ?**

- l'accès libre a un espace et aux ressources de l'association
- des professionnels à l'écoute et mobile sur la commune (collège, école, rencontre en extérieur) pour repérer les compétences et envies des jeunes.
- Ouverture et accompagnement individuel ou collectif sur les temps d'ateliers et travaux pratiques.

#### **Quels indicateurs sont définis ?**

- Présences de jeunes ( passage au pôle ressources ou projets ).
- Créations audiovisuel variées.
- Actions en partenariat.

## **E / Orientation actions 2018 / 2019**

L'équipe à choisi de travailler cette saison sur :

- **La création d'une junior association «Piladogames»** qui chapeautera l'ensemble des actions jeunesse.

- **La poursuite de projet Pilat Craft .**

Le premier objectif de l'atelier PilatCraft est d'amener le joueur à découvrir son univers réel via une représentation virtuelle du monde où il a l'habitude d'évoluer : le faire construire cette image du monde réel qui l'entoure, c'est porter son attention sur ce monde, l'observer, l'analyser, mieux le comprendre avant de créer son image. Utiliser la cartographie, maîtriser la notion d'échelle, appréhender la lecture de la carte et son interprétation pour sa reproduction dans le jeu.

L'autre objectif est créer des liens et les consolider. Les bâtisseurs sont disséminés sur le territoire physique. Par le jeu, les premiers échanges et collaborations s'établissent. Par la suite, ces relations se consolident grâce à la proximité de chaque habitant sur le même territoire et l'organisation d'événements mixant l'espace virtuel et l'espace réel.

*Animation «Pilatcraft bâtisseur» le mercredi de 16h00 à 18h00.*

*Animation «Pilatcraft maîtres-bâtisseurs» le mardi de 17h00 à 19h00.*

- **L'atelier FANTASTIKBOOK**

L'atelier Fantastikbook permet d'apprendre, a travers des réalisations photographique créatives et originales les techniques de prise de vue, de retouche numérique, de cadrage, détourage, incrustation, lumière, photomontage, ...

- **L'atelier jeux de plateau**



**- Des stages entre 4 à 8h durant les vacances scolaire**

Stage Pocket Film du 22 au 24 octobre

Un pocket film ou film de poche, est un film court réalisé avec un smartphone ou une petite caméra.

Aujourd'hui, le téléphone se positionne comme le quatrième écran aux côté de celui du cinéma, de la télévision et de l'internet. Avec le développement de la technologie permettant de recevoir, transmettre et d'enregistrer des images (fixes et mobiles) s'ouvre un nouveau champ d'exploration pour la création et l'écriture de l'image. L'arrivée des téléphones de dernières générations ont permis de filmer, visionner des films sur son écran, envoyer ses propres films sur d'autres téléphones ou les mettre en ligne sur internet.

Les objectifs de l'atelier seront :

- Elaborer un scénario
- Appréhender les techniques de cadrage et de montage
- Jouer un rôle d'acteur

Stage videomapping spectacle **du 29 octobre au 1 er novembre** ( Intergénérationnel)

Le vidéomapping également appelé fresque lumineuse est une technologie multimédia permettant de projeter de la lumière ou des vidéos sur des volumes, de recréer des images de grandes taille sur des structures en relief tels des monuments, ou de recréer des univers à 360°.

Les objectifs de l'atelier seront :

- Elaborer un scénario
- Appréhender les techniques de sonorisation et de montage
- Création des visuels

Stage impression 3D **du 25 au 26 octobre** ( intergénérationnel)

L'impression 3D ou impression tridimensionnelle est l'appellation « grand public » des procédés de fabrication de pièces en volume par

ajout ou agglomération de matière. L'impression 3D permet de réaliser un objet réel : un concepteur dessine l'objet 3D grâce à un outil de conception assistée par ordinateur (CAO). Le fichier 3D obtenu est traité par un logiciel spécifique qui organise le découpage en tranches des différentes couches nécessaires à la réalisation de la pièce. Le découpage est envoyé à l'imprimante qui dépose ou solidifie la matière couche par couche jusqu'à obtenir la pièce finale. Le principe reste proche de celui d'une imprimante 2D classique à cette grande différence près : c'est l'empilement des couches qui crée le volume.

Les objectifs de l'atelier seront :

- Découverte de l'imprimante et des logiciels de CAO

#### **- Valorisation des réalisations et bilan**

L'équipe souhaite organiser un temps fort pour valoriser l'ensemble des créations trimestrielle en favorisant le partenariat avec les associations et les structures locales. Diffusion au cinéma des créations vidéos, présentation de la Junior Association, ...

L'équipe souhaite aussi convier les participants à un bilan convivial afin d'évaluer les qualités et les faiblesses de nos actions afin d'envisager la pérennité de notre projet.

#### **F/ Fonctionnement de l'accueil jeunes**

Les jeunes seront accueilli sur les temps d'animation choisis (cf calendrier des animations).

Ils devront :

- Avoir rempli une fiche d'inscription
- Avoir rempli une fiche sanitaire de liaison
- Être adhérent en réglant la cotisation annuelle libre et la participation à l'activité.

- Pour les sorties et autres actions sortant du cadre défini par le calendrier des activités, une autorisation parentale sera fournie ainsi qu'une demande de participation financière si besoin.

