

CULTURE & TERRITOIRE

SEPTEMBRE 2020

agence**phare**



Sommaire

1 - Contexte	p.3
2 - Cadre.....	p.7
3 - Expérimenter.....	p.11
4 - Construire.....	p.15
5 - Se lancer.....	p.19
6 - Conclusion	p.23

01.

Contexte

PARTIE 1

- 1.1. Objectif général de l'AAP
- 1.2. Objectifs spécifiques de l'AAP

1.1 Objectifs généraux

Objectifs généraux de l'AAP Culture et Territoire :

- ✓ Les appels à projet deviennent un levier de transformation des politiques publiques culturelles sur les territoires
- ✓ Faire évoluer les modes de financement de la culture vers plus de logique coopératives
- ✓ La volonté de valoriser une approche créative et qualitative de l'évaluation, utile pour les projets



1.2 Objectifs spécifiques

Objectifs spécifiques de l'AAP Culture et Territoire :

- Un appel à projet très tourné vers la participation large de parties prenantes à l'élaboration de projets
- Un appel à projet en deux temps pour permettre à des candidats de préparer une réponse pertinente
- Un accompagnement sur-mesure des projets candidats et lauréats sur le volet de l'évaluation



1.3 Question de départ

« Comment et dans quelle mesure les activités mises en œuvre par vos projets contribuent-elles à l'implication et la participation des citoyens à la construction de la vie culturelle sur les territoires ? »

02.

Cadre de l'évaluation

PARTIE 2

- 2.1. Objectifs
- 2.2. Exemples de retours
- 2.3. Trois possibilités

2.1 Trois objectifs



Pari #1 : la réflexion sur l'évaluation du projet permet de nourrir la démarche de construction et d'écriture du projet en binôme parce qu'elle pose la question du : Pourquoi ? Pour qui ?



Pari #2 : la construction d'une démarche d'évaluation permet d'identifier des points de force et des points d'amélioration du projet en continu, tout au long du déroulement du projet. C'est ici une méthode réflexive, non de contrôle.



Pari #3 : la construction d'une démarche d'évaluation permet de structurer un discours pour remporter des appels à projet, pour valoriser les projets. L'évaluation donne, plus qu'elle n'enlève de la valeur.

2.2

Exemples de retours

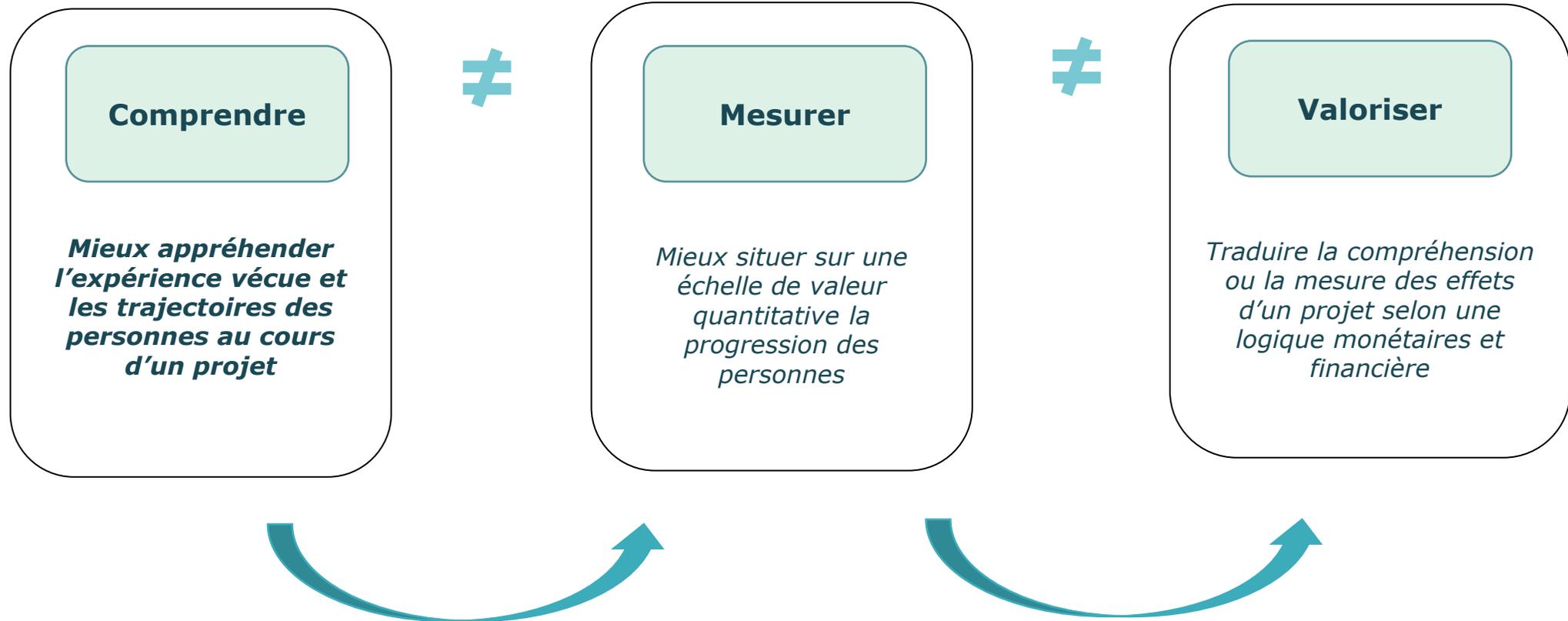
« On fait de l'éducation à l'image depuis longtemps, et maintenant on a cette plateforme numérique. Je suis partie dans l'idée de dire aux jeunes 'vous mettez dans votre collection des images que vous aimez'. Mais en fait certains élèves, ils ont pris des images qu'ils n'aimaient pas et ils ont expliqué pourquoi » (Enseignante)

Projet de plateforme numérique pour des enseignants

« [Les enfants] ont beaucoup parlé de ce qu'ils subissaient, une vraie violence sociale. On a beaucoup parlé du racisme, du fait qu'ils se sentaient discriminés (...). Donc autant pour moi que pour l'enseignante, voire qu'à leur âge, à 10 ans, il y a autant de monde qui a ces problèmes-là dans le quartier, c'était choquant. » [Artiste]

Projet de résidence d'artistes dans les écoles primaires

2.3 Trois possibilités



03.

Expérimenter

PARTIE 2

- 3.1. Une question centrale
- 3.2. Trois possibilités
- 3.3. Partir de votre expérience

3.1 Une question centrale

- ❖ Quel est le principal changement sur le territoire auquel vous souhaitez contribuer avec votre projet ?
- ❖ Quels sont les effets de vos projets sur les territoires que vous aimeriez observer et comprendre ?



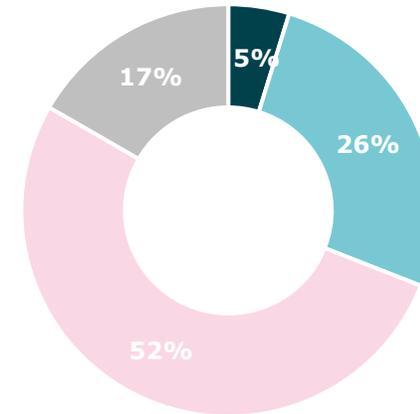
3.2

Exemple de retour

« Avec cette solution numérique vous avez développé de nouvelles pratiques d'enseignements en classe ? »

« Oui ça permet de les faire échanger - toi t'as cette collection, toi une autre collection -. Le partage, ça a animé toute mon année ! »
(Enseignante)

Projet de plateforme numérique pour des enseignant.es sur l'éducation à l'image



■ Oui, totalement ■ Oui, plutôt ■ Non, pas vraiment ■ Non, pas du tout

3.3

Partir de votre expérience

- ❖ **Quelles sont les méthodes que vous avez déjà utilisées ?**
- ❖ **En quoi cette expérience a-t-elle été positive ou négative ?**
- ❖ **En quoi cette expérience a-t-elle été utile pour vos projets ?**



04.

Construire une démarche

PARTIE 4

- 4.1. Les activités
- 4.2. Les résultats
- 4.3. Les impacts

4.1 Les activités

On entend par « activités », l'ensemble des actions mises en œuvre par une organisation.

Ces activités peuvent être diverses et variées (ateliers, formation, publication, connaissances).

Exemple 1 : Produire des ateliers pour donner envie à des personnes/ citoyens de se rencontrer et d'échanger entre eux sur leur quotidien, le territoire, etc.

Exemple 2 : Produire un film et le diffuser dans plusieurs lieux importants du territoire auprès des personnes/citoyens qui autrement n'auraient pas eu l'occasion de le voir

4.2 Les résultats

Les résultats sont les effets probables ou obtenus à court et moyen terme des produits d'une activité.

Les résultats attendus peuvent porter par exemple sur des changements d'opinions, de perceptions, de comportements ou de pratiques.

Exemple 1 : Permettre à des personnes/citoyens de prendre la parole, de mettre des mots sur leur vécu pour la première fois de leur vie

Exemple 2 : Favoriser l'utilisation par les personnes/citoyens de « morceaux » ou « trace » d'une œuvre d'art dans leur quotidien (vie de famille, études, travail).

4.3 Les impacts

- Les changements que l'on peut comprendre ou observer sur l'ensemble du projet
- Ils peuvent concerner l'amélioration des conditions de vie des personnes, la participation à l'élaboration du projet, etc.

Exemple 1 : Améliorer la rencontre/le lien social des personnes/citoyens sur un territoire

Exemple 2 : Valoriser l'univers culturel des personnes/des citoyens dans le projet et sur le territoire

05.

Se lancer

PARTIE 5

- 5.1. Six étapes
- 5.2. Un canevas, trois questions
- 5.3. Modalités d'usage

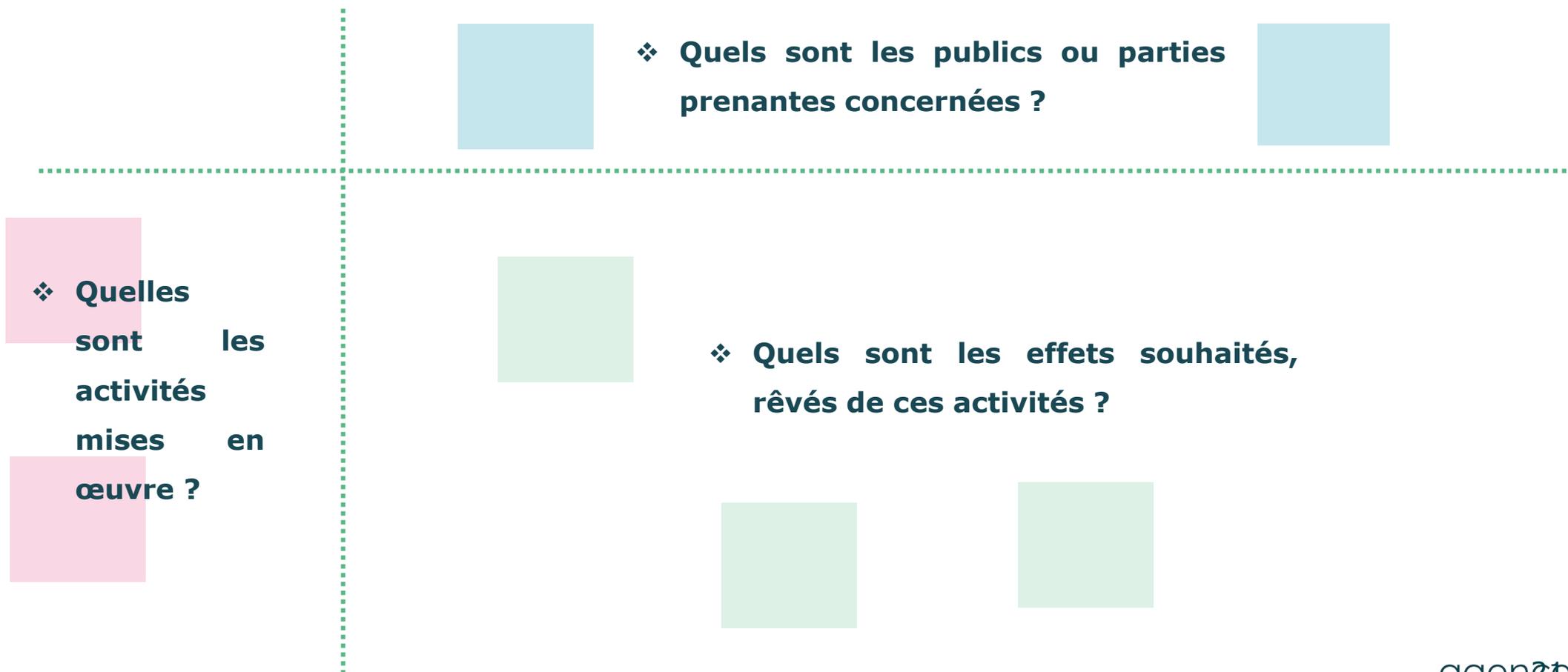
5.1

Six étapes



5.2

Un canevas, trois questions



5.3 Modalité d'usage

Modalités d'usage du canevas

- Répondre aux trois questions du canevas dans un ordre spécifique : par les activités, par les parties prenantes ou par les effets attendus
- Indiquer chaque activité, chaque partie prenante ou chaque effet attendu du projet par un post-it avec un code couleur spécifique. Une idée par post-it
- Placer les post-its dans l'espace sur le canevas. Eventuellement les activités à gauche, les parties prenantes en haut et les effets au milieu du canevas
- Lorsque la formulation des activités, des parties prenantes ou des effets se ressemblent, regroupez-les pour rendre le canevas plus lisible
- Mettre en débat chacune des idées au sein de votre équipe ou bien avec les autres projets associés

06.

Conclusion

PARTIE 6

- 6.1. Une méthode souple
- 6.2. Plus-value de la démarche

6.1 Une méthode souple

Au début de l'APP : donner les moyens aux lauréats de construire un cadre de référence

- Chaque lauréat peut construire un canevas qui ressemble à la spécificité de ses activités, de ses parties-prenantes
- La construction du canevas peut être mobilisée comme un levier d'écriture du projet, de ses cibles, de ses attendus
- La construction du canevas peut également être mobilisé pour identifier des indicateurs et des outils de collecte de données pour renseigner les indicateurs

A la fin de l'APP : favoriser la réflexivité des lauréats

- Chaque lauréat peut reproduire l'exercice et comparer les effets réellement atteints par les effets du projet par rapport aux effets attendus, en tirer des enseignements

6.2 Plus-value attendue

Au niveau de chacun des lauréats :

- Mettre la spécificité des projets au cœur de l'évaluation
- Un enjeu de créativité : permettre aux lauréats de questionner, d'ajuster la méthode de construction du canevas et des outils de collecte à leur sensibilité artistique, associative
- Permettre aux lauréats de questionner, d'interroger et d'évaluer par eux-mêmes leur progression

Au niveau du collectif des lauréats

- Un enjeu collectif : permettre aux lauréats d'enrichir leur réflexion sur les effets en fonction des retours des autres lauréats et des accompagnateurs à l'évaluation

Pour en savoir plus :

Emmanuel Rivat

Directeur associé Agence Phare

emmanuel@agencephare.com

agence**phare**