

Fonds Publics et Territoires 2024

Fiche thématique axe 3

Favoriser l'engagement et la participation des enfants et des jeunes

Volet 1 : Démocratiser l'accès des enfants aux loisirs éducatifs

OBJECTIFS

- Accompagner le développement d'une offre d'activités diversifiées sur le territoire ;
- Renforcer l'accès de tous les enfants, notamment les plus vulnérables, aux loisirs éducatifs ;
- Soutenir l'essaimage d'initiatives innovantes concourant à l'éveil citoyen, artistique, culturel et scientifique des enfants.

CONDITIONS D'ELIGIBILITE

1. Les actions éligibles

- Actions collectives (ateliers, activités, conseils d'enfants...) à visée éducative, solidaire et citoyenne, destinées aux enfants âgés **de 3 à 17 ans**, et s'inscrivant dans les champs suivants : culture, arts, sport, sciences et techniques, citoyenneté, développement durable ;
- Actions éducatives permettant la déclinaison d'un objectif pédagogique précis.

*Ne seront pas éligibles à cet axe d'intervention : les projets conduits par des établissements scolaires, les projets à visée uniquement individuelle, **les projets conduits dans le cadre des Alsh et des Clas, si les frais liés à la mise en œuvre du projet sont déjà couverts par le biais d'une prestation de service (les dépenses éligibles sont les dépenses de prestation, d'achat de matériel et de transport)**, les projets encadrés par les personnels des établissements ou services médico-sociaux, les classes transplantées, les séjours linguistiques, la participation à des compétitions sportives.*

2. Critères d'éligibilité

Les projets présentés devront respecter les critères cumulatifs suivants :

- Etre accessible à tous les enfants de 3 à 17 ans, notamment les enfants issus des milieux les moins favorisés ou en situation de handicap ;
- S'inscrire dans une dynamique partenariale sur le territoire et mobiliser des cofinancements ;
- S'appuyer sur un diagnostic des besoins ;
- Viser une implantation de l'activité en différents endroits sur le territoire (commune, département), en particulier sur les territoires dits « prioritaires » ;

Fonds Publics et Territoires 2024

Fiche thématique axe 3

- Intervenir sur des temps périscolaires et/ou extrascolaires ;
- Avoir une démarche permettant d'aller vers les publics les plus éloignés des institutions ;
- Concernant les clubs, le projet devra également s'adresser aux enfants et jeunes non licenciés.

Pour les projets développés dans le cadre d'accueils de loisirs sans hébergement gérés par une collectivité ou une association, la Caf sera attentive à **l'articulation et la cohérence avec les Projets Educatifs De Territoires (PEDT) et la charte qualité Plan mercredi**.

3. Dépenses éligibles

Surcoûts en fonctionnement et/ou en investissement liés à la mise en œuvre de ces projets (prestations, achat de matériel, transports, charges liées au renfort de personnel ou à la mobilisation d'intervenants...). Les dépenses d'investissement et/ou l'achat de matériel pédagogique devront être justifiés par un objectif pédagogique bien défini. Les dépenses éligibles pour la mise en place d'un conseil des jeunes porteront uniquement sur le recours à un prestataire.

4. Structures éligibles

Villes, associations.

5. Evaluation

La Caf évalue la pertinence du financement d'une action sur la base des indicateurs socles suivants :

- Nombre d'heures de loisirs accessibles à tous les enfants et adolescents de 3 à 17 ans ;
- Nombre d'enfants concernés ;
- Nombre et nature des activités à dimension collective (culturelle, artistique, sportive, scientifique et technique, citoyenne, et développement durable) ;
- Nombre et nature d'actions favorisant la mixité des publics (sociale, de genre, générationnelle, territoriale, etc.) ;
- Nombre d'actions inscrites dans un réseau partenarial sur le territoire.

Volet 2 : Soutenir l'engagement et les initiatives des jeunes

Ce volet fera l'objet d'un appel à projets spécifique, intitulé « Appel à projets Innov'jeunes 93 ».

Fonds Publics et Territoires 2024

Fiche thématique axe 3

Volet 3 : Accompagner les usages numériques des enfants et des jeunes

OBJECTIFS

- Favoriser la compréhension des médias, de l'information et du numérique ;
- Encourager une pratique citoyenne, responsable et sécurisée des médias et outils numériques ;
- Permettre l'acquisition de compétences numériques et informationnelles.

CONDITIONS D'ELIGIBILITE

1. Les actions éligibles

- Actions de formation et/ou de sensibilisation des professionnels, dans un objectif d'évolution des pratiques et des projets pédagogiques ;
- Actions de prévention des risques et dangers liés à Internet et aux réseaux sociaux (cyberharcèlement, cyberdépendance, identité numérique...);
- Actions d'éducation aux médias et à l'information (décryptage de l'information, sensibilisation aux « Fake News » ...)
- Actions d'initiation aux outils numériques et/ou de prévention des risques et dangers d'Internet (Serious games, sensibilisation aux logiciels open source ...);
- Ateliers de création numérique (initiation à la programmation, fabrication d'imprimante 3D, création de films d'animation, etc...);

Ne seront pas éligibles à cet axe d'intervention : les actions et projets portés par les établissements scolaires, les projets à visée d'insertion professionnelle, les actions visant un accompagnement individuel des publics.

2. Critères d'éligibilité

Les projets présentés devront respecter les critères cumulatifs suivants :

- S'adresser aux enfants et/ou aux jeunes âgés **de 6 à 17 ans** ;
- S'appuyer sur un professionnel qualifié sensibilisé aux enjeux du numérique ;
- Associer les familles.

3. Dépenses éligibles

Dépenses en fonctionnement liés à la mise en œuvre de ces projets.

4. Structures éligibles

Villes, associations, maisons des jeunes et de la culture, centres sociaux, EVS, fédérations d'éducation populaire ...

Fonds Publics et Territoires 2024

Fiche thématique axe 3

5. Evaluation

La Caf évalue la pertinence de reconduire le financement d'une action sur la base des indicateurs socles suivants

- Nombre de jeunes accompagnés ;
- Nombre de projets numériques financés ;
- Nombre d'actions de sensibilisation, d'initiation aux pratiques numériques ;
- Nombre d'actions de communication à destination du grand public et/ou des partenaires : campagnes d'information, événementiel, journée de lancement, etc. ;