

## 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 11 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**<sup>1</sup>, 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 11 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 co-financements ;
- 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 » ;
- Intervenir sur des temps périscolaires et/ou extrascolaires ;
- Avoir une démarche permettant d'aller vers les publics les plus éloignés des institutions.

---

<sup>1</sup> Pour les Alsh bénéficiant de la Prestation de service ordinaire, les dépenses éligibles

## Fonds Publics et territoires Fiche thématique axe 3

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.

### 4. Structures éligibles

Villes, associations.

## 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 jeunes ».

## 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 ponctuelles (soirée, conférence, ...), 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 ...

