

L'ESSENTIEL

du pass Culture

Octobre 2023

Les essentiels du pass Culture

SOMMAIRE

01. Le pass Culture en bref	4-5
02. La part individuelle	6-7
03. La part collective	8-9
04. Un dispositif inclusif	10-11
05. Le pass Culture Pro	12-13
06. L'annuaire de contacts	14

Le pass Culture EN BREF

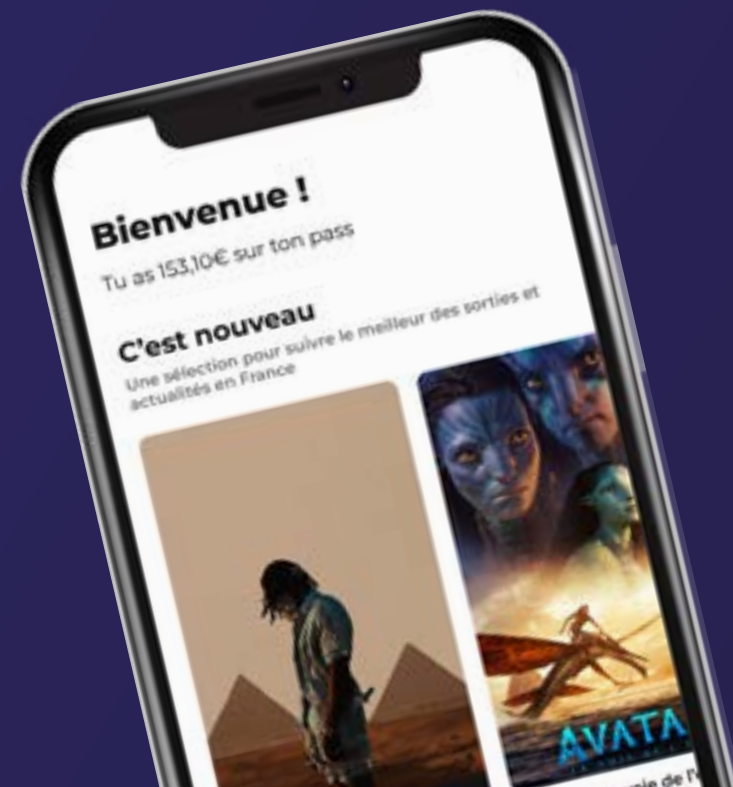
Le pass Culture est un dispositif gouvernemental généralisé en mai 2021, qui vise à **faciliter l'accès des jeunes aux arts et à la culture, à intensifier et diversifier leurs pratiques culturelles.**

Un crédit individuel

Offert aux jeunes de 15 à 18 ans qui leur permet à travers une application d'accéder de façon autonome à toutes leurs envies de culture.

Une part collective

Attribuée aux collèges et aux lycées et destinée à financer les projets d'éducation artistique et culturelle (EAC) des enseignants pour leurs élèves de la 6e à la terminale.



La part INDIVIDUELLE

Le pass Culture est une application géolocalisée qui permet aux jeunes de 15 à 18 ans de profiter, grâce un crédit progressif par âge, de nombreux lieux, biens et activités culturelles près de chez eux (cinéma, théâtre, spectacles, musées, livres, vinyles, instruments de musique...), d'approfondir ou de s'initier à une pratique artistique, d'inviter leurs amis à partager une activité culturelle (offres "duo") et de vivre des expériences culturelles exclusives.

Une multitude d'offres culturelles à la fois payantes et gratuites sont publiées sur le pass par l'ensemble des acteurs culturels engagés dans ce dispositif et désireux de faire découvrir à ses jeunes bénéficiaires la richesse de leurs catalogues et de leur programmation.

Les domaines à portée de main



**Spectacle
vivant**



Cinéma



**Concerts &
festivals**



**Musées & visites
culturelles**



**Arts &
loisirs créatifs**



**Instruments
de musique**



Livres

La part INDIVIDUELLE

Modalités

L'inscription

Pour s'inscrire sur le pass, les 15-17 ans scolarisés dans les établissements publics ou privés sous contrat doivent se connecter sur l'application avec leurs identifiants ÉduConnect, transmis par leurs établissements scolaires. Ceux qui n'ont pas la possibilité d'avoir des identifiants ÉduConnect peuvent se connecter en filmant leur pièce d'identité directement depuis l'application, comme doivent le faire les utilisateurs de 18 ans. Pour être éligibles au dispositif, les jeunes de 15 à 18 ans doivent résider en France depuis plus d'un an.

L'accès aux offres

Les 15-17 ans ont accès aux mêmes offres que les 18 ans, dans la limite de leur crédit, à l'exception des jeux vidéo et de certaines offres numériques payantes. Leur sont proposés la presse écrite numérique, les e-books, les livres audio, les pratiques artistiques numériques ainsi que les offres de spectacle et de musique livestream.

Les achats de biens numériques sont plafonnés à 100€ pour les jeunes de 18 ans, mais de nombreuses offres numériques gratuites sont également disponibles pour tous (podcasts, films, événements).

Montants par âge

20 €
15 ans

30 €
16 ans

30 €
17 ans

300 €
18 ans

Le cumul des montants

Entre 15 et 17 ans, les montants non consommés sont cumulables d'une année à l'autre et disponibles jusqu'à la veille des 18 ans. En revanche, à 18 ans, le jeune bénéficiaire du pass Culture perd le crédit qu'il n'a pas utilisé jusque-là et reçoit son enveloppe de 300€, valable deux ans.

La part COLLECTIVE

La part collective, déployée par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse en collaboration avec le ministère de l'Agriculture et de la Souveraineté alimentaire, le ministère des Armées et le secrétariat d'État à la Mer est un crédit attribué aux collèges et aux lycées publics et privés sous contrat qui permet aux élèves de la 6^e à la Terminale de bénéficier d'activités d'éducation artistique et culturelle en groupes et encadrées par les professeurs.

Les trois piliers de l'éducation artistique et culturelle :



La connaissance

L'éducation artistique et culturelle permet aux élèves de s'approprier des repères culturels formels, historiques et esthétiques, de porter un jugement construit et étayé.



La pratique artistique

Elle permet aux élèves d'accéder aux langages des arts, de prendre confiance en eux, de réaliser concrètement des projets, de développer leur créativité et leur intelligence sensible. Elle est aussi un puissant moyen de mener des projets communs et de favoriser les relations.



La rencontre avec les œuvres et avec les artistes

Elle vise à favoriser la découverte d'œuvres authentiques et de lieux de culture pour mieux se les approprier, à apprendre à partager le sensible, à développer sa curiosité.

La part COLLECTIVE

Les montants par classe :

CLASSE	Collège	2 ^{de} /CAP	1 ^{re}	Term.
PART COLLECTIVE	25 €	30 €	20 €	20 €

Parmi les domaines éligibles à la part collective, on trouve : le patrimoine, la mémoire, l'architecture, les arts numériques, visuels, plastiques et appliqués, le design, la culture scientifique, technique et industrielle, le développement durable, la gastronomie et les arts du goût, les arts du cirque et de la rue, de la danse, du théâtre, de l'expression dramatique, des marionnettes, le cinéma, l'audiovisuel, la photographie, l'univers du livre, de la lecture et des écritures, la bande dessinée, la musique, les médias et l'information. Les biens culturels physiques ne rentrent pas dans le cadre de ce dispositif.

Les classes peuvent par exemple accueillir des artistes, des romanciers et autres professionnels de la culture ; elles peuvent visiter des musées, des monuments, et participer à des représentations de spectacle vivant...

Ce dispositif vient simplifier le quotidien des enseignants, et en particulier les démarches administratives liées aux actions menées avec leurs élèves, grâce à la passerelle créée entre le pass Culture et la plateforme ADAGE (Application Dédiée À la Généralisation de l'Éducation artistique et culturelle).

Pour plus d'informations sur les modalités d'éligibilité à la part collective, contactez votre rectorat, ou les services départementaux de l'Éducation nationale **[ici](#)**.

Un dispositif **INCLUSIF**

Depuis son lancement et dans le cadre de sa mission d'intérêt général, le pass Culture a toujours été attentif à s'adresser à tous les publics.

Outre l'accessibilité technique de l'application et une information complète sur l'accessibilité des offres, le pass Culture adapte pour **les publics en situation de handicap** le plafond de dépenses en offres numériques (les offres du type ebook, SVoD, jeux vidéo sont en principe plafonnées à 100 €).

Le pass Culture est aussi en contact avec des partenaires qui accompagnent des jeunes en situation de handicap, comme SOS Solidarité, le CNAPE, la Croix-Rouge, qui diffusent un premier niveau d'information à destination des aidants. Ces partenariats permettent la présence d'offres accessibles aux publics empêchés dans le catalogue proposé par le pass Culture.

Par ailleurs, des partenariats avec les grands réseaux socio-éducatifs (UNML, réseau E2C, Unhaj, le Groupe SOS et bien d'autres) œuvrent à inscrire durablement le pass Culture dans le champ social afin qu'il soit automatiquement proposé aux jeunes éligibles passant par ces structures, comme tout dispositif de droit commun.

De nombreux webinaires sont organisés depuis la généralisation du dispositif pour informer les professionnels du secteur et les mettre en capacité de sensibiliser et d'accompagner leurs publics à l'utilisation du pass Culture.

Enfin, le pass Culture est systématiquement présenté lors de toutes les journées Défense et Citoyenneté, auxquelles plus de 95 % des jeunes participent avant leur 18 ans.



Pour plus d'informations, tutoriels et outils de communication, rendez-vous sur [**pass.culture.fr**](https://pass.culture.fr)

Le pass Culture PRO

Pour les acteurs culturels, la création d'un compte pass Culture pro est un prérequis pour mettre en ligne des offres individuelles comme collectives. Chaque structure peut créer autant de comptes utilisateurs qu'elle le souhaite pour que tous ses employés ou ses bénévoles puissent publier des offres en son nom.

Rendez-vous sur notre site dédié aux professionnels de la culture : <https://passculture.pro>

1



Inscription et paramétrage de l'espace professionnel

Pour proposer des offres sur l'application, les structures doivent avoir a minima un lieu avec un SIRET français et des coordonnées bancaires affiliées pour pouvoir percevoir leurs remboursements. Dans cet onglet, les acteurs culturels accèdent aux rubriques suivantes :

- Création d'un lieu pour proposer des offres
- Ajout de coordonnées bancaires

Pour toute question concernant le dépôt de dossier de coordonnées bancaires, le service à contacter est : homologation-pro@passculture.app

2



Création d'offres

En fonction des spécificités de leur activité, les acteurs culturels peuvent créer deux types d'offres : les offres individuelles à destination du grand public et les offres collectives à destination des groupes scolaires. Ici, les acteurs culturels procèdent aux actions suivantes :

- Création d'offres
- Consultation/suivi du statut des offres individuelles et collectives

Le pass Culture PRO

3

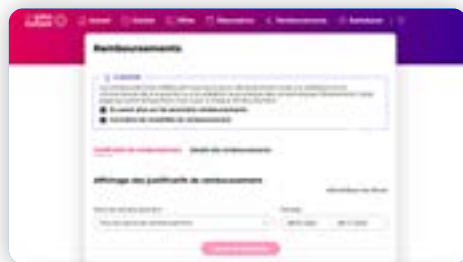


Gestion et suivi des réservations

La gestion des réservations diffère en fonction de la typologie d'offres concernée (offres physiques, offres d'événements, offres numériques). À cette étape, les acteurs culturels réalisent l'action suivante :

- Suivi des réservations

4



Suivi des remboursements

Dans cet onglet, les acteurs culturels accèdent à deux documents :

- Justificatif des remboursements
- Détails des remboursements

