

APPEL À PROJETS

100 % INCLUSION

La fabrique
de la remobilisation

PRÉSENTATION DES PROJETS DES LAURÉATS

VAGUES 1 ET 2 • MIS À JOUR LE 16 AVRIL 2019



INVESTIR
DANS VOS
COMPÉTENCES



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE DU TRAVAIL

HAUT-COMMISSAIRE
AUX COMPÉTENCES
ET À L'INCLUSION
PAR L'EMPLOI

L'appel à projets « 100 % Inclusion – La fabrique de la remobilisation » du Plan d'investissement dans les compétences

Les difficultés d'accès à l'emploi sont plus importantes lorsque le niveau de qualification est faible et encore plus intenses pour les personnes résidant dans les territoires les plus défavorisés ou les plus enclavés : quartiers de la politique de la ville et zones rurales.

Les problématiques pour ces publics peuvent s'accumuler et se combiner : absence de diplôme, de réseau dans le monde professionnel, savoir-faire relationnels et professionnels insuffisants, perte de confiance en soi, réticences à prendre appui sur un accompagnement institutionnel, peine à se projeter vers l'emploi, difficultés de mobilité, isolement ou charge précoce de famille, santé fragilisée qui s'ajoutent au risque de discrimination et peuvent provoquer des fractures sociales, cognitives et politiques.

Dans un contexte où la France connaît une reprise économique, **il est important de protéger les plus vulnérables sur le marché du travail.**

Pour accélérer la transformation du système de formation portée par la « Loi pour la liberté de choisir son avenir professionnel » et construire une société de compétences inclusive et compétitive, le plan d'investissement dans les compétences soutient l'expérimentation dans le domaine de la montée en compétences, de la valorisation des compétences et de l'accès à l'emploi ou à l'activité durable.

Dans le cadre de l'appel à projets « 100 % Inclusion – La fabrique de la remobilisation » adressé aux acteurs publics et privés, le plan d'investissement dans les compétences permet le financement de **démarches innovantes dans leurs actions, leurs modalités de mise en œuvre et d'appropriation, pour développer des parcours intégrés, depuis la remobilisation jusqu'à l'accès à l'emploi durable des demandeurs d'emploi et des jeunes peu ou pas qualifiés éloignés de l'emploi.**

Cet appel à projets permet de proposer des parcours intégrés visant à :

- **repérer et remobiliser les publics les plus éloignés pour les institutions publiques ;**
- **maintenir l'engagement des bénéficiaires dans la conception et tout au long du parcours**, y compris, si cela s'avère nécessaire, *via* des offres de solutions de mobilité, et au moyen d'outils et de méthodologie adaptées ;
- **stimuler la prise d'initiative et l'envie de la réussite des bénéficiaires ;**
- **tirer profit d'une diversité de situations d'apprentissage** (par le sport, la culture, l'engagement civique ou solidaire, la création d'activité...) **et de modalités pédagogiques** (engagement de pair à pair, outils numériques, etc.) **pour assurer la montée en compétences des bénéficiaires et leurs accès à l'emploi ou à l'activité durable**, par des voies qui leur soient adaptées.

À travers la création de coopérations originales entre acteurs d'un territoire, **il a vocation à encourager l'expérimentation d'initiatives publiques et privées par itérations successives** dans une logique de test, d'analyse et d'amélioration rapide. Les nouveaux outils et pratiques développés seront évalués et étendus s'ils sont performants.

Les porteurs de projet qui ont répondu ont été sélectionnés selon une procédure innovante :

- avis du **comité des bénéficiaires**, composés de personnes relevant des publics cibles de l'appel à projets ;
- évaluation de la qualité des projets par le **comité de sélection** composé de personnalités indépendantes ;
- décision des projets retenus et attribution des financements par le **comité d'engagement** présidé par la ministre du Travail.

Muriel Pénicaud, ministre du Travail : *« 100 % inclusion, c'est un mot d'ordre au cœur de la politique du Gouvernement car nul n'est inemployable et nous devons accompagner les plus vulnérables dans la formation et l'accès à l'emploi. Je me félicite du bouillonnement qu'a provoqué le lancement de cet appel à projets. La France regorge sur notre territoire d'entrepreneurs sociaux, d'initiatives innovantes et de compétences, qui doivent permettre d'apporter des solutions à nos concitoyens. »*

Jean-Marie Marx, Haut-commissaire aux compétences et à l'inclusion par l'emploi : *« Nous avons souhaité donner l'initiative aux acteurs de terrain, pour imaginer de nouvelles approches et mieux accompagner les personnes les plus éloignées de l'emploi. Les expérimentations qui s'engagent seront des sources d'inspiration pour l'ensemble de l'investissement dans les compétences. Je tiens beaucoup à concilier innovation, coopération et évaluation, avec l'ambition d'améliorer en continu nos façons de faire. »*

Eric Kayser, président du jury : *« La formation est un puissant levier d'accès au marché du travail, à la construction des carrières professionnelles et humaines, mais pas toujours accessible. L'appel à projets 100% inclusion permet ainsi aux plus éloignés de la formation et de l'emploi d'y accéder. Nous avons souhaité, avec le jury, valoriser les projets les plus innovants, expérimenter de nouvelles approches pour remobiliser, aider, développer, valoriser les compétences de ces personnes. Nous devons à travers ces premiers lauréats voir le changement dont la France, les Français ont besoin. »*

PROJETS LAURÉATS

1^{re} vague – novembre 2018

- Projet **Audace**, porté par Campus Vitamine T
- Projet **Étincelle**, porté par la Fondation des Apprentis d'Auteuil
- Projet **12 parcours sans couture pour 4 territoires apprenants**, porté par La Ligue de l'Enseignement
- Projet **Programme des coachs d'insertion professionnelle par le sport**, porté par Fais-nous rêver, l'Agence pour l'éducation par le sport (Apels)
- Projet **Programme « Pas de quartier pour l'échec »**, porté par Panorama Études Formation Conseil
- Projet **Plateformes « la main, le cœur, la tête »**, porté par Humando

AUDACE

Campus Vitamine T

Présentation du projet

Création de 7 « hubs » en région Hauts-de-France, visant la remobilisation et l'accompagnement vers l'emploi de 1 000 jeunes et demandeurs d'emploi en grande difficulté, via des parcours construits autour de 3 composantes clés : 1) la confiance en soi, développée en mobilisant les acquis et enseignements de pédagogies nouvelles ; 2) la citoyenneté, en multipliant les occasions de contact et/ou d'engagement auprès d'acteurs locaux ; 3) la mise en situation professionnelle, dès le début puis tout au long des parcours, afin de progressivement réhabituer « l'apprenant » aux attendus du monde professionnel.

Les parcours, d'une durée maximale de 15 mois, sont articulés en 3 phases :

- une phase de « repérage », basée sur un travail de maraude sociale assuré par des coaches (ou boosters), appelés à cartographier le territoire et définir des circuits de déambulation cohérents, s'adaptant aux lieux et horaires des publics visés, en tirant profit des outils numériques pour tisser des liens avec eux (groupe de discussion What's App, SMS) ;
- une phase de « remobilisation » combinant de manière intense entretiens individuels et ateliers collectifs (« mobilité », « gestion du temps », etc.), réalisée au sein des hubs ;
- une phase intitulée « perspective », personnalisée en fonction des besoins du bénéficiaire, de son rythme de

progression et des opportunités professionnelles à saisir, autour de 3 objectifs : la remise à niveau sur les savoirs de base, des engagements civiques ou solidaires, l'accès à l'emploi et à la formation.

Principaux objectifs

- Action de repérage auprès de 3 000 personnes environ, en vue d'en amener 1 000 à intégrer les parcours Audace, sur 3 ans.
- 100 % des bénéficiaires suivent les 7 h d'évaluation du certificat CLÉA ; 100 % se voient proposer un bilan santé et une solution mobilité ; 100 % réalisent au moins deux expériences citoyennes ; 100 % suivent une formation et décrochent au moins une « solution emploi ».

Les plus-values du projet

- Une démarche d'expérimentation raisonnée, attentive aux détails du déploiement et comprenant de l'évaluation embarquée.
- Des individus remis au cœur du projet, « acteurs » plutôt que « simples consommateurs de dispositifs », appelés à apporter à leurs pairs et à leur territoire.
- Le développement et la valorisation des savoir-faire et savoir-être des individus, via des modalités innovantes (par exemple : ateliers d'écriture ou d'éloquence ; système de badges ouverts).



Carte d'identité du projet

Membres du consortium : Campus Vitamine T, La Sauvegarde du Nord

Territoires d'expérimentation : Métropole Lilloise et bassin minier du Nord et du Pas-de-Calais

Public cible : jeunes et demandeurs d'emploi peu ou pas qualifiés

Durée d'un parcours-type : 15 mois maximum

ÉTINCELLE

Fondation des Apprentis d'Auteuil

Présentation du projet

Consolidation et passage à l'échelle (territoires métropolitain et ultra-marins) de deux dispositifs de remobilisation et d'accompagnement des jeunes en difficulté d'insertion sociale et professionnelle : le dispositif BOOST, visant à remobiliser les jeunes les plus éloignés de l'emploi et à les accompagner dans la construction de leur projet professionnel, et le dispositif SKOLA, de formation et d'insertion dans l'emploi, au plus près des besoins des jeunes et des entreprises.

Ces dispositifs sont déclinés territorialement, afin de s'adapter aux besoins locaux, et coconstruits avec les jeunes qui en bénéficient dans une logique d'amélioration continue. Des « sourceurs territoriaux » ont pour mission de repérer et rejoindre les jeunes « là où ils sont », de les aider à déceler leurs atouts et à s'orienter vers l'un des deux dispositifs ou vers des partenaires locaux, si leur offre est plus adaptée. Des coordinateurs territoriaux travaillent, de manière complémentaire, à développer les partenariats avec les acteurs locaux (formation et emploi).

Principaux objectifs

- Accompagner 5 000 jeunes sur 3 ans, via près de 50 dispositifs BOOST et SKOLA répartis sur tout le territoire (dont une vingtaine correspondant à des créations).
- Lever les freins périphériques à l'insertion professionnelle, remobiliser les jeunes les plus éloignés du marché et les appuyer pour construire un projet professionnel, notamment vers des filières en tension ou des métiers d'avenir.

Les plus-values du projet

- Articulation d'une ambition de couverture nationale et d'une démarche d'adaptation territoriale et d'expérimentation continue (diagnostics territoriaux, apprentissage par essais-erreurs).
- Utilisation de méthodes originales pour repérer et capter les bénéficiaires, « là où ils sont ».
- Implication des bénéficiaires dans la conception des actions, grâce au Design Thinking.



Photo : © JP POUTEAU/Apprentis d'Auteuil
Assises de gauche à droite : Annie, Bouémie, Estelle et Fatiha.
Debout : Nico, Sébastien, Maeva, Maeva, Pascal, Loane, Océane et Kévin.
Jeunes de « Réussir Angers », dispositif de remobilisation et d'insertion professionnelle d'Apprentis d'Auteuil à Angers (49), France.

Carte d'identité du projet

Membres du consortium : Fondation des Apprentis d'Auteuil, AFEPT, AGEFOS PME

Territoires d'expérimentation : territoires métropolitain et ultra-marins

Public cible : jeunes entre 16 et 30 ans en difficulté d'insertion socioprofessionnelle

Durée d'un parcours-type : entre 3 et 15 mois pour le programme de remobilisation BOOST ; entre 3 et 7 mois pour le programme SKOLA ; un cumul des 2 programmes n'excédant pas 15 mois

12 PARCOURS SANS COUTURE POUR 4 TERRITOIRES APPRENANTS

La Ligue de
l'Enseignement



Présentation du projet

Création de 12 parcours intégrés, depuis le repérage et l'adhésion des publics cibles jusqu'à l'acquisition et la reconnaissance de compétences formelles et informelles, en lien avec les besoins des acteurs économiques sur 4 territoires d'expérimentation. Au cœur de la proposition : la production « d'écosystèmes d'Open Badges » (ou badges ouverts), dont la valeur puisse être coconstruite et reconnue territorialement par l'ensemble des acteurs (apprenants, employeurs, prescripteurs).

Les parcours sont organisés en 3 phases :

- repérage des personnes invisibles des circuits traditionnels, en s'appuyant sur les acteurs de l'action sociale locale, les clubs sportifs, les réseaux sociaux, en déambulant dans les quartiers, en encourageant la cooptation entre jeunes, etc. ;
- remobilisation via des activités ludiques permettant de découvrir des univers professionnels et de révéler des talents et une remise à niveau sur des savoirs de base ;

- orientation et entrée dans un parcours de formation répondant aux besoins du territoire.

Principaux objectifs

- Création d'au moins 12 parcours d'acquisition et de reconnaissance de compétences formelles et informelles via la technique des badges ouverts.
- Accompagnement d'au moins 400 personnes vers des emplois durables des territoires.

Les plus-values du projet

- Démarche collaborative assumée, rassemblant de manière inédite un très grand nombre d'acteurs sur chacun des 4 territoires « apprenants ».
- Orientation jusqu'à l'emploi.
- Forte vocation de partage et de mutualisation des meilleurs pratiques et outils, en particulier autour des badges ouverts.
- Dispositif d'évaluation d'impact robuste et riche (méthodologies, indicateurs, données).

Carte d'identité du projet

Membres du consortium : Ligue de l'Enseignement, Let's Hub, ANSA, INFREP, Make Sense, APART, La Goutte d'O, Fermes d'avenir, mission locale de Grigny, Maison de l'emploi de Sénart, Centre de Formation et de Professionnalisation, Make Sense, CNAM Centre-Val-de-Loire, Locked Up, ECHOBAT Développement, ARTNESS, Open Odyssey, Pass'Sport pour l'Emploi, Webforce 3

Territoires d'expérimentation : quartiers politiques de la ville en Île-de-France (Grand Paris Sud et Paris Terre d'Envol) et en région (Tours Métropole et Nantes Métropole)

Public cible : jeunes NEET, bénéficiaires du RSA, demandeurs d'emploi de longue durée, personnes non inscrites, « détachées » ou « en veille » au sein du service public de l'emploi

Durée d'un parcours-type : 10 mois

PROGRAMME DES COACHS D'INSERTION PROFESSIONNELLE PAR LE SPORT

Fais-nous rêver, l'Agence pour l'éducation par le sport (Apels)

Présentation du projet

Expérimentation d'un modèle d'accompagnement sur mesure de jeunes issus des quartiers prioritaires de la politique de la ville éloignés de l'emploi, en tirant profit du sport pour développer des savoir-être professionnels, préparer au monde de l'entreprise et mobiliser vers l'emploi.

Le projet prévoit :

- la création d'un nouveau métier, celui de « coach d'insertion par le sport », en sélectionnant et professionnalisant des éducateurs sportifs volontaires (formation, suivi, tutorat et mise en réseau) ;
- la mise en place d'un parcours d'accompagnement vers l'autonomie et l'insertion professionnelle, depuis des actions de repérage et de remobilisation des jeunes via la pratique sportive, jusqu'à des actions de développement de compétences transverses, des rencontres avec les acteurs économiques ou l'orientation vers les acteurs de la formation et de l'insertion du territoire.

Principaux objectifs

- Accompagnement de 3 000 jeunes issus des quartiers prioritaires de la politique de la ville, avec 60 % de sortie en emploi ou en formation.
- Formation de 150 « coachs d'insertion par le sport ».

Les plus-values du projet

- L'expérimentation de nouveaux parcours d'accompagnement par le sport et la formation à un nouveau métier, celui de coach d'insertion par le sport.
- Construire la confiance en soi.
- Le dispositif de suivi et d'évaluation et la possibilité de reproduire le modèle d'accompagnement à plus grande échelle.

Carte d'identité du projet

Porteur du projet : Fais-nous rêver, l'Agence pour l'éducation par le sport (Apels)

Territoires d'expérimentation : France métropolitaine et Outre-Mer (Réunion)

Public cible : jeunes (16-30 ans) peu ou pas diplômés, éloignés du marché du travail

Durée d'un parcours-type : 4 à 6 mois



PROGRAMME « PAS DE QUARTIER POUR L'ÉCHEC »

Panorama Études Formations Conseils

Présentation du projet

Amplification du dispositif « Cuisine Mode d'Emploi » (CME) créé en 2012 par Thierry Marx, qui consiste à proposer des parcours de formation aux métiers de la restauration aux publics éloignés de l'emploi. Le programme vise à intégrer de nouveaux publics, parmi les plus vulnérables, en créant des offres de formation itinérantes dans des territoires ruraux et/ou isolés et en luttant contre le taux de décrochage des entrants *via* des actions dédiées.

Les formations se font dans un format adapté aux personnes auxquelles elles s'adressent : en petit groupe, sur une courte durée (11 semaines pour le dispositif CME), avec mise en situation professionnelle permanente. Un module de 6 semaines, intitulé « Socle de connaissances et d'autonomie », doit permettre d'accueillir les publics les plus en difficulté (personnes sous-main de justice, jeunes très éloignés de l'emploi, bénéficiaires de minima sociaux, réfugiés statutaires), en leur proposant un accompagnement renforcé, et un hébergement si cela s'avère nécessaire. Le déploiement d'une cuisine-mobile est un autre élément de réponse parmi les plus importants. Elle vise à atteindre, là où ils sont, les publics en ayant le plus besoin.

Principaux objectifs

- Formation de près de 400 personnes sur 3 ans.
- Mise en place d'actions dédiées aux publics les plus en difficulté sur chacun des sites où le dispositif « Cuisine Mode d'Emploi » (CME) est implanté.
- Déploiement de l'action en mode itinérant, à raison de trois itérations par an, sur 3 ans.

Les plus-values du projet

- Une logique d'amélioration continue et d'innovation incrémentale, visant à étendre les bénéfices d'une action ayant fait ses preuves aux publics les plus difficiles à atteindre.
- Un programme visant des territoires et des publics moins couverts par les acteurs du secteur (publics ou privés, y compris associatifs).



Carte d'identité du projet

Porteur du projet : Panorama Études Formations Conseils

Territoires d'expérimentation : zones rurales et quartiers politiques de la ville

Public cible : jeunes sans qualification, personnes sous-main de justice, bénéficiaires des minima sociaux, réfugiés statutaires

Durée d'un parcours-type : de 11 à 17 semaines

PLATEFORMES « LA MAIN, LE CŒUR, LA TÊTE »

Humando

Présentation du projet

Mise en place de deux plateformes proposant à plusieurs centaines de personnes une offre intégrée de services leur permettant un accès rapide à des situations de travail. Les plateformes doivent permettre aux bénéficiaires d'accéder à une diversité d'emplois (secteurs, métiers, statuts), ainsi qu'à des activités et projets à impact social (culturels, sportifs, etc.) donnant lieu à une reconnaissance des compétences acquises utiles pour l'accès à l'emploi.

Chaque plateforme a pour principe :

- la mise en action rapide de la personne ; dès son arrivée, il s'agira de « faire » (« la main ») ;
- l'attention portée à la possibilité de choisir et au goût pris aux activités (« le cœur ») ;
- une proposition de services « emploi-formation-accompagnement » permettant d'approfondir ses connaissances et de perfectionner ses pratiques, en vue d'accéder plus facilement à l'emploi (« la tête »).

Principaux objectifs

- Accompagner plus de 1 000 personnes sur 3 ans, dont 60 % de jeunes (et un minimum de 25 % de femmes et de 6 % de personnes en situation de handicap, souvent sous-représentées dans les dispositifs d'insertion).
- 70 % de sorties positives en formation ou en emploi.

Les plus-values du projet

- Le dépassement des approches séquentielles et/ou en silo de l'accompagnement socio-professionnel, en donnant la priorité directe à la mise en situation professionnelle.
- La reconnaissance des compétences douces par un système de badges ouverts (Open Badges).
- L'implication des personnes, considérées dans leur triple composante (main, cœur et tête).



Carte d'identité du projet

Membres du consortium : Humando, Groupe ID'ÉES, AFPA, NES&CITÉ, Action logement, Simplon

Territoires d'expérimentation : quartiers politiques de la ville à Marseille et en Seine-Saint-Denis

Public cible : jeunes NEET, demandeurs d'emploi de longue durée (dont seniors), inactifs

Durée d'un parcours-type : 15 mois maximum

PROJETS LAURÉATS*

2^e vague – avril 2019

- Projet **Attitudes pro – « la pépinière de l'inclusion »**, porté par la Mission intercommunale de l'Ouest
- Projet **Un parcours pour une transformation**, porté par Les Compagnons du Devoir
- Projet **Focale : révélateur de talents à l'échelle d'un QPV territoire apprenant**, porté par la Maison de l'emploi de Strasbourg
- Projet **Passe Décisive**, porté par Sport dans la Ville
- Projet **2024 : toutes championnes, tous champions**, porté par le GIP Maison de l'emploi du territoire de Plaine Commune
- Projet **Apprendre ensemble**, porté par le groupe Amnyos
- Projet **Insert'up**, porté par Wake up Café
- Projet **Tous repreneurs, le nouveau parcours du retour à l'emploi**, porté par Tous Repreneurs
- Projet **Agir pour les décrocheurs de l'insertion**, porté par Chênelet
- Projet **Mobil'emploi**, porté par BimBamJob
- Projet **Teame.**, porté par le groupe SOS Jeunesse
- Projet **Sup de Sub**, porté par La Fabriks
- Projet **Right to Repair**, porté par l'Institut catholique de Lille
- Projet **Prépa/Tremplin des QPV au CDI**, porté par l'Ecole Centrale Nantes

** Lauréats retenus sur tout ou partie des projets présentés, avec ou sans réserves à lever en amont de la contractualisation.*

ATTITUDES PRO – « LA PÉPINIERE DE L'INCLUSION »

Mission intercommunale de l'Ouest (mission locale de Saint-Paul/Réunion)

Présentation du projet

La Pépinière de l'inclusion est un « learning center » au sein duquel les jeunes sont coachés durant 8 mois pour acquérir, développer et évaluer leurs compétences douces, appréciées par les employeurs. Le dispositif de repérage des jeunes associe les entreprises des quartiers prioritaires. Celles-ci participent également à l'évaluation des compétences acquises au moyen d'*open badges*, qui attestent du niveau atteint par chaque jeune à l'issue de son parcours.

Les parcours sont articulés en 5 phases :

- 1) Développement personnel à visée professionnelle dans un cadre innovant, le *learning center*, sous forme d'ateliers (2 mois).
- 2) Première mise en application et évaluation des *soft skills* en entreprise ou en CFA sous la forme d'immersion accompagnée par un coach (1 mois).
- 3) Retour en *learning center* pour perfectionner et valoriser ses *soft skills* (1 mois).
- 4) Deuxième mise en application et évaluation des *soft skills* en entreprise accompagnée par un coach dans des entreprises reconnues comme « sites qualifiants » (2 mois).
- 5) Accompagnement à l'emploi.

Principaux objectifs

- Intégrer 640 bénéficiaires au cours des 3 années sur 2 bassins d'emploi (Nord et Ouest).
- Accompagner 70 % d'entre eux vers l'emploi.
- Accompagner et coacher en entreprise 100 % des bénéficiaires.
- Développer et valoriser les compétences des jeunes par la création d'un *open badges*, passeport individuel vers l'emploi.
- Changer le mode d'intégration des entreprises afin qu'elles deviennent plus inclusives.

Les plus-values du projet

- Le décroisement de l'emploi et la formation, par l'intégration dans un parcours commun du formateur/coach, du jeune et de l'entreprise.
- Le développement des *soft skills*, la promotion des *open badges*, le coaching des jeunes au sein du *learning center*.
- L'alliance de l'inclusion et de la performance économique, en apportant aux employeurs la compétence d'un coach pour accélérer et faciliter l'adaptation des jeunes sur les postes de travail.



Carte d'identité du projet

Membres du consortium : mission Intercommunale de l'Ouest, Association locale pour l'insertion par l'économique, CAPITAL FORMATION (centre de formation), mission Locale Nord

Territoires d'expérimentation : le territoire Nord et le territoire Ouest de La Réunion

Public cible : jeunes et demandeurs d'emploi vulnérables, en difficulté d'insertion professionnelle, et prioritairement les personnes peu qualifiées habitant les quartiers de la politique de la ville ou les zones rurales

Durée d'un parcours-type : 8 mois maximum

UN PARCOURS POUR UNE TRANSFORMATION

Les Compagnons du Devoir

Présentation du projet

Les Compagnons du Devoir proposent à des jeunes (âgés de 16 à 21 ans) issus des QPV et des zones rurales très éloignées de la formation et de l'emploi, une aventure humaine, culturelle et professionnelle qui permet de se construire en tant qu'individu et de sécuriser son parcours professionnel par l'apprentissage d'un métier. Ce dispositif ne fait pas de différence entre les jeunes, il est basé sur la transmission des valeurs et la confiance mutuelle. Cette reconnaissance encourage le développement d'un sentiment d'appartenance, la confiance en soi et dans les autres. Une autonomisation progressive favorise la responsabilisation.

Le parcours proposé par les Compagnons du Devoir est graduel. Il se compose de 4 étapes qui ont pour but de faire prendre conscience progressivement au jeune de ses aptitudes et de ses centres d'intérêt, de lui faire connaître les métiers, leur environnement et leurs débouchés afin d'encourager la construction d'un projet professionnel et sa concrétisation.

Étape 1 – **Accrocher**, aller à la rencontre des jeunes par des actions directes sur les territoires concernés et l'emploi du digital, avec des partenaires locaux. Le jeune doit pouvoir s'identifier et se projeter (effet miroir).

Étape 2 – **Donner envie**, par la découverte des métiers, la rencontre des autres et l'entreprise. Le jeune doit se sentir attendu, respecté et considéré.

Étape 3 – **Expérimenter, réussir et choisir**, en travaillant sur la motivation.

Étape 4 – **Préparer** à la vie en entreprise, en mettant l'accent sur les facteurs de réussite.

Principaux objectifs

- Accueillir 450 jeunes éloignés de l'emploi et de la formation par an dans les Maisons de Compagnons sur 6 territoires.
- Co-construire un parcours personnalisé avec le jeune et définir chacune des étapes de sa progression.
- Accompagner 180 jeunes en apprentissage chez les Compagnons du Devoir.
- À l'issue de l'expérimentation, intégration annuelle de 200 à 300 jeunes au sein de l'association, soit environ 10 % des effectifs.

Les plus-values du projet

- Un parcours qui prend appui sur le vivre ensemble et sur le voyage.
- La mise en place de groupes d'analyse de pratiques centrés sur la résolution de problèmes et la réussite des acteurs (accompagnants, jeunes, entreprises), et l'implication des Compagnons bénévoles.
- Une évaluation en continu du processus d'inclusion par une équipe de chercheurs de l'université Paris-Dauphine.
- La prise en compte des besoins des entreprises dans les métiers en tension sur les territoires.



Carte d'identité du projet

Porteur du projet : Les Compagnons du Devoir

Partenaires : Université Paris-Dauphine, Union nationale pour l'habitat des jeunes, Les Maisons familiales rurales, Association « Les Déterminés »

Territoires d'expérimentation : quartiers politiques de la ville et des zones rurales en Pays de la Loire, Occitanie, Provence-Alpes-Côte d'Azur, Île-de-France, etc.

Public cible : jeunes âgés de 16 à 21 ans, éloignés de l'emploi et de la formation

Durée d'un parcours-type : 10 mois maximum

FOCALE : RÉVÉLATEUR DE TALENTS À L'ÉCHELLE D'UN QPV TERRITOIRE APPRENANT

Maison de l'emploi de Strasbourg

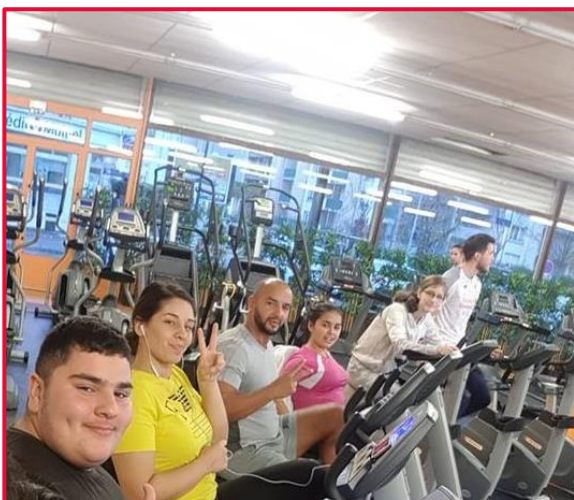
Présentation du projet

Le projet Focale transforme le principal QPV de l'Eurométropole de Strasbourg en territoire apprenant. 400 personnes, jeunes et adultes se tenant à l'écart des dispositifs et ne répondant à aucun des prérequis des entreprises en termes d'expérience et de formation, disposent à la fin de leur parcours de 15 mois d'un CV complet comportant :

- un panel d'expériences professionnelles ;
- des compétences validées par la formation ;
- des savoir-être diagnostiqués en situation de travail ou de bénévolat.

Douze associations de quartier, au plus proche du public, se constituent en portes d'entrée et en référentes de parcours tout au long des 15 mois. Formées et outillées, ces associations référentes disposeront d'une boîte à outils complète, permettant de co-crédier avec les bénéficiaires des parcours sur-mesure : activités rémunérées au sein d'entreprises partenaires, engagements civiques et solidaires au cœur du quartier, plateaux techniques proposant des apprentissages concrets, ateliers numériques, CDD formatifs en entreprises d'insertion, formations aux compétences premières, chantiers éducatifs.

Le consortium des parties prenantes de Focale se constitue en cercle de R&D sociale et modélise au-delà du cercle des 400 bénéficiaire les conditions de l'élargissement de ce schéma d'intervention à l'ensemble des QPV de l'Eurométropole de Strasbourg.



Principaux objectifs

- Accompagner 400 bénéficiaires.
- Permettre à 100 % des bénéficiaires d'acquérir des capacités et des savoirs constitutifs d'un socle de compétences.
- Accompagner 100 % des bénéficiaires jusqu'à une sortie positive.
- Mettre en mouvement, par la reprise de confiance, un public qui se révèle à soi-même ses aptitudes et ses potentiels.
- Mettre en réseau les associations de quartiers qui seront les référents des parcours, au plus proche du public.
- Positionner l'entreprise comme révélatrice des aptitudes et des capacités des personnes non qualifiées et non expérimentées.
- Permettre aux bénéficiaires de se réconcilier avec la formation en constituant des communautés apprenantes pour accéder à un socle commun de compétences professionnelles.

Les plus-values du projet

- L'accès des bénéficiaires à l'entreprise dès le début du parcours dans le cadre d'une activité rémunérée.
- L'organisation des référents des associations en collectif interstructure et pluridisciplinaire, appuyé par des spécialistes (coach, ergonomes, psychologues, etc.).
- Le positionnement des bénéficiaires comme co-créateurs de leur parcours.
- La modélisation d'un schéma qui pourra être déployé à l'échelle des autres QPV.

Carte d'identité du projet

Membres du consortium : maison de l'emploi, CPCV-Est, CSC Neuhof, L'Atelier / école de la deuxième chance, mission locale pour l'emploi, OnlineFormaPro (e-learning), Scoprobat (SIAE)

Territoires d'expérimentation : QPV Neuhof-Meinau, Eurométropole de Strasbourg

Public cible : tout public

Durée d'un parcours-type : 15 mois

PASSE DÉCISIVE

Sport dans la Ville

Présentation du projet

Déploiement et montée en charge d'un dispositif innovant expérimenté pendant un an par Sport dans la Ville à Lyon, Passe Décisive vise à identifier des profils décrochés « invisibles », à les remobiliser sur un parcours d'insertion, et à leur trouver des solutions concrètes de retour à l'emploi et en formation.

Le projet Passe Décisive repose sur les actions suivantes :

- « Aller vers » : une démarche portée par l'animation de séances sportives, un maillage avec les acteurs du territoire et le lien avec les familles ;
- un suivi individuel par des responsables insertion spécialisés et des actions collectives mises en œuvre avec des entreprises partenaires ;
- des sas d'accélération positive (remobilisation, dynamique collective, pratique sportive) et l'expérimentation de dispositifs de référence à l'étranger (Sport Academy de Street League) ;
- la mise en réseau avec des dispositifs innovants d'insertion et les acteurs de la formation et de l'emploi : Étincelle, les Plombiers du Numérique, l'UFOLEP (formations qualifiantes dans les métiers du sport), etc. ;
- des coups de pouce « Rebond » pour accompagner des jeunes dont le projet professionnel nécessite une aide financière.

Principaux objectifs

- Accompagner sur 3 ans 600 jeunes en situation de décrochage, habitants de quartiers prioritaires de la politique de la ville.
- Déployer le projet sur 3 territoires : Grand Lyon, Seine-Saint-Denis et Val d'Oise.

Les plus-values du projet

- 20 ans d'expérience de Sport dans la Ville en matière d'insertion sociale et professionnelle pour des jeunes, au cœur de quartiers prioritaires.
- L'appui du sport comme levier d'action et d'accroche avec les jeunes, pour des publics en rupture, de création de liens de confiance et de remobilisation.
- Un suivi individuel par des équipes formées au suivi individualisé de jeunes en situation de décrochage ou déscolarisés.
- Un tissu d'acteurs de proximité et de partenaires impliqués dans la démarche (depuis l'identification, la phase de suivi ou les débouchés).
- Des propositions concrètes de retour en formation et à l'emploi, grâce à l'appui de partenaires de l'insertion et du monde professionnel.



Carte d'identité du projet

Porteur du projet : Sport dans la Ville (association d'insertion par le sport)

Territoires d'expérimentation : Grand Lyon, Seine-Saint-Denis et Val d'Oise

Public cible : jeunes (âgés de 16 à 30 ans) peu ou pas diplômés, éloignés du marché du travail

Durée d'un parcours-type : 1 an

Partenaires : Street League, Les Plombiers du Numériques, Ufolep, Simplon.co, Les Apprentis d'Auteuil, etc.

2024 : TOUTES CHAMPIONNES, TOUS CHAMPIONS

GIP Maison de l'emploi du territoire de Plaine Commune

Présentation du projet

Les Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris sont un formidable effet d'entraînement pour dynamiser l'insertion vers des métiers qui, dès aujourd'hui, recrutent. Ce projet expérimentera des démarches innovantes en matière de remobilisation, d'accompagnement, de développement et de valorisation des compétences, au bénéfice de 1 000 personnes éloignées de l'emploi.

L'axe fort repose sur le fait de s'appuyer sur le sport et sur ses valeurs pour décloisonner les parcours, repérer et remobiliser les publics, en particulier ceux qui ne fréquentent plus le service public de l'emploi. Au-delà du défi professionnel, chaque participant relèvera également un défi sportif personnalisé. La personne sera considérée avec dignité en l'abordant dans sa globalité et en appréhendant au plus près tous les freins à l'embauche.

Un premier sas dit « Promotion » favorisera une certification des savoirs de base, des compétences numériques, la mobilité grâce au permis de conduire, l'amélioration des compétences linguistiques, l'appropriation des codes du monde du travail, et l'anglais à visée professionnelle.

Les personnes concernées obtiendront divers certificats qui accrédi-teront l'acquisition de compétences professionnelle et favoriseront le passage aux étapes suivantes : directement vers l'emploi, contrat en alternance, ou formation qualifiante. Au-delà du financement 100 % inclusion, ce projet bénéficie du fonds social européen (FSE).



Principaux objectifs

- Permettre à 1 000 bénéficiaires (500 habitants de Seine-Saint-Denis - 70 % du territoire de Plaine Commune et 30 % des autres territoires) et 500 habitants de Paris d'occuper des emplois dans les secteurs économiques les plus dynamisés par ces événements : construction, exploitation requalification des équipements, augmentation du trafic aérien, arrivée d'infrastructures de transport, d'hôtellerie et restauration, etc.
- 60 % de sorties positives : contrat en alternance, formation qualifiante, service civique, CDD de 6 mois et plus, CDI pour les 1 000 personnes ayant participé au projet.
- Développer et améliorer les partenariats entre les territoires de Plaine Commune et Paris.

Les plus-values du projet

- Une nouvelle approche des compétences notamment douces, pour favoriser l'orientation et l'emploi.
- Une approche de la personne dans sa globalité permettant la mise place de parcours.
- L'implication d'un fort réseau d'entreprises, Plaine Commune Promotion et Paris and Co, le soutien des acteurs des Jeux Olympiques et Paralympiques 2024 : COJO et Solidéo.
- Une trajectoire d'emploi et une mobilisation des acteurs locaux de la formation et de l'insertion qui va au-delà de l'événement olympique.

Carte d'identité du projet

Membres du consortium : GIP Maison de l'Emploi, Ville de Paris, « Ensemble Paris Emploi Compétences (EPEC) », Plaine Commune, « Plaine Commune, le PLIE »

Territoires d'expérimentation : Paris, Plaine Commune, Seine-Saint-Denis

Public cible : jeunes de moins de 30 ans habitant les quartiers prioritaires de la ville, les demandeurs d'emploi de longue durée et bénéficiaires du RSA

Durée d'un parcours-type : personnalisé, en moyenne entre 6 et 15 mois

APPRENDRE ENSEMBLE

GROUPE AMNYOS

Présentation du projet

Apprendre Ensemble propose un parcours certifiant d'un an permettant de progresser sur les compétences socles de l'employabilité : capacité d'apprendre à apprendre, collaboration, créativité, communication, pensée critique, compétences digitales, etc.

Les parcours prennent la forme de **jeux en équipes**, équipes reliées entre elles au sein d'une communauté apprenante, et mobilisant les principes de l'apprenance : passion, pair à pair, projet et jeu.

Les équipes sont **mixtes** entre demandeurs d'emploi et personnes en activité (salariés, recruteurs, responsables d'association, etc.).

Les joueurs relèvent une série de **challenges d'une intensité progressive** (et régulée par eux-mêmes), mobilisant la diversité des supports d'activité présents sur le territoire. L'objectif : révéler ses forces et dépasser ses peurs pour réaliser ses rêves.

Les joueurs s'entraident pour accomplir ces défis : ils apprennent ainsi à mieux comprendre les autres et à mieux se connaître eux-mêmes. Ces challenges permettent de progresser sur les **compétences-socles de l'employabilité, de découvrir les ressources du territoire, de développer son réseau et de préciser son projet pour s'orienter professionnellement**. L'émulation suscitée par le jeu efface les distinctions de statut et fait de chacun un héros (ou une héroïne) qui contribue à la vie du territoire.

Le projet engage les divers **accompagnateurs du territoire** (travailleurs sociaux, conseillers emploi, RRH, éducateurs, formateurs...), formés à des fonctions de facilitation, avant de s'adresser aux personnes ciblées.

Principaux objectifs

- Accompagner 800 personnes éloignées de l'emploi (30 % jeunes NEET, 70 % demandeurs d'emploi longue durée et bénéficiaires du RSA).
- Accroître le résultat des dispositifs existants de 30 % en termes de sorties positives (emploi, formation, apprentissage) après un an de parcours.



- Une employabilité accrue : tous les participants auront développé leurs compétences humaines et leur réseau, auront travaillé en équipe pendant 12 mois et auront des expériences marquantes à inscrire dans leur CV.
- Constituer un réseau de 90 professionnels de l'accompagnement.

Les plus-values du projet

- Une forte implication des accompagnateurs qui sont engagés dans une dynamique positive basée sur la liberté et la confiance pour qu'ils entraînent à leur tour les publics.
- Des parcours répondant aux besoins des entreprises (besoin de compétences mais aussi de transformation) qui sont impliquées en amont (travaux de GPEC sur les filières numériques et hôtellerie/restauration, vente, JO, secteur de la sécurité, etc.).
- Une cartographie, une coordination et une mise en visibilité des ressources du territoire (dispositifs d'aide à l'emploi, formations, métiers, filières, supports d'activité, etc.).
- De petites équipes auto-organisées, appuyées par des facilitateurs, fonctionnant de façon autonomes avec des budgets collaboratifs dédiés.
- Une mixité organique créant des passerelles durables entre des mondes différents pour qu'ils fassent véritablement communauté (entreprises, associations, publics, accompagnateurs, etc.).
- Une implication des bénéficiaires du dispositif, qui sont associés au comité de suivi et spécifiquement durant toute la phase préparatoire (communication pour le recrutement, tester les challenges, etc.).
- Une mise en mouvement et en connexion de manière durable de l'ensemble du territoire.

Carte d'identité du projet

Membres du consortium : EPT Est Ensemble, Groupe Amnyos (conseils pour les affaires et autres conseils de gestion) **et CollectivZ** (solution d'intelligence collective) **(membres de France Apprenante), Association Aurore** (accompagnement des personnes en situation de précarité ou d'exclusion vers une insertion sociale et professionnelle)

Territoires d'expérimentation : QPV d'Est Ensemble-93 (9 communes de l'Est Parisien : Bobigny, Pantin...)

Public cible : 800 personnes

Durée d'un parcours-type : un an

INSERT'UP

Wake up Café (WKF)

Présentation du projet

Insert'up vise à remobiliser et à accompagner vers une réinsertion globale 1 570 personnes détenues et sortant de prison volontaires, en Île-de-France et en Rhône-Alpes, au travers de parcours expérimentaux « dedans-dehors ».

Le parcours, d'une durée de 14 mois, est construit en deux phases :

1) Une période de 2 mois en détention pour préparer la sortie grâce à des ateliers artistiques et culturels, des programmes de remobilisation « Re-Insert » (modules « connaissance de soi », « développer son potentiel », « engagement et citoyenneté ») et la co-construction du projet de réinsertion de chaque personne, en collaboration avec l'administration pénitentiaire.

2) Une période de 12 mois à la sortie comprenant : un parcours de reconstruction et de préparation à l'embauche, avec un volet lié à l'inclusion numérique ; un accompagnement personnalisé visant à répondre à l'ensemble des besoins de la personne grâce à un réseau de partenaires engagés et experts dans leur domaine, et leur orientation vers des formations et des emplois adaptés à leurs compétences et aspirations.

Tout au long du parcours, les personnes font partie intégrante de la communauté Wake up Café (WKF), pour répondre au pilier social, essentiel pour une réinsertion durable sans récidive.



Principaux objectifs

- Réinsérer durablement 1 570 personnes sortant de prison.
- Atteindre moins de 10 % de taux de récidive.
- Favoriser plus de 65 % de taux de retour à l'activité (formation, emploi, entrepreneuriat).
- Animer une communauté d'entraide pour lutter contre la récidive et la solitude, qui se vit dès l'intérieur des prisons et à la sortie.
- Animer un réseau d'entreprises partenaires de tailles variées agissant sur des secteurs en tension qui acceptent d'embaucher des personnes sortant de prison et de suivre leur parcours en collaboration avec WKF.

Les plus-values du projet

- Un projet bénéficiant de l'adhésion et de l'implication de l'administration pénitentiaire et des magistrats.
- Une pédagogie innovante et active, développant l'estime de soi par la prise de parole et l'éloquence, le savoir-être au cours d'ateliers interactifs prenant en compte la spécificité liée à la période d'incarcération.
- La sensibilisation et l'accompagnement des chefs d'entreprise et leurs collaborateurs à l'intégration de personnes sortant de prison au sein de leurs équipes.
- Une contribution pour une société plus inclusive où chacun peut prendre part à un échange social et économique.
- Une évaluation embarquée tout au long du projet pour mesurer l'impact du parcours sur les personnes et la société.

Carte d'identité du projet

Membres du consortium : Wake up Café, Eloquentia (formation prise de parole), Kimso (conseil évaluation en impact social)

Territoires d'expérimentation : Île-de-France, Auvergne-Rhône-Alpes

Public cible : détenus, sortants de prison

Durée d'un parcours-type : 14 mois

TOUS REPRENEURS, LE NOUVEAU PARCOURS DU RETOUR À L'EMPLOI

Tous Repreneurs

Présentation du projet

Tous Repreneurs propose un parcours complet d'accompagnement à des publics qui se sentent perdus concernant leur avenir professionnel. L'association présente ainsi une nouvelle page au catalogue des possibilités de retour à l'emploi d'un public qui pense avoir déjà tout tenté : le entrepreneuriat. En reprenant la bonne idée d'un autre, entreprendre est à la portée de tous !

Tous Repreneurs sensibilise et détecte, sur le terrain, les personnes les plus motivées pour intégrer un parcours innovant, reposant avant tout sur l'humain et non sur un projet. Cela permet de se concentrer sur la confiance en soi et la connaissance de soi, avant de définir le projet en parfaite adéquation et d'entrer dans une formation adaptée pour le réaliser.

En cassant les codes à tous les niveaux, le parcours est conçu pour être accessible à tous, notamment aux publics atypiques ne trouvant pas leur place dans l'offre existante. Au fil des étapes du parcours, chaque profil acquiert toutes les clés pour retourner durablement à l'emploi par la voie qui lui correspond.

Principaux objectifs

- Accompagner 1 000 personnes vers l'emploi d'ici 2021.
- 40 % de sorties positives à 12 mois, 55 % à 24 mois et 67 % à 36 mois (saliariat, entrepreneuriat/repreneuriat ou formation complémentaire).
- Changer d'échelle au sein du territoire pilote que constitue la région Grand Est puis extension à une, voire deux régions supplémentaires.

Les plus-values du projet

- Tous Repreneurs est un assemblage de ressources et de forces sur chaque territoire d'implantation.
- Le parcours est centré sur l'humain et se construit avec le candidat qui y gagne compétences et autonomie.
- L'action démarre en amont des autres offres existantes pour s'adresser à de nouveaux publics en valorisant talents, *hard skills*, *soft skills* et compétences transverses.
- Mise à disposition d'outils habituellement réservés à d'autres publics.
- Continuité et optimisation du suivi sur le long terme, orientant les bénéficiaires vers le bon interlocuteur au bon moment, pour que tous accèdent à une solution adaptée.



Carte d'identité du projet

Porteur du projet : Tous Repreneurs

Territoires d'expérimentation : Grand Est, puis une ou deux régions supplémentaires (à définir)

Public cible : demandeurs d'emplois (notamment de longue durée) et bénéficiaires du RSA, avec ciblage des publics les plus marginalisés, cumulant diverses difficultés liées à l'âge, au genre, au niveau de formation initiale, au lieu de résidence, au handicap, etc.

Durée d'un parcours-type : 6 mois d'accompagnement initial intensif, comprenant une brique de formation, puis jusqu'à 36 mois d'accompagnement complémentaire

AGIR POUR LES DÉCROCHEURS DE L'INSERTION

Chênelet

Présentation du projet

L'enjeu de ce projet est de booster l'inclusion des personnes éloignées de l'emploi par des parcours d'accompagnement et de formation *augmentés*, via trois leviers :

- **la connaissance des publics**, par un double travail de recherche-action, philosophique et cognitif ;
- **la formation** des personnes, sur des métiers industriels en tension, qui recrutent dans les territoires ;
- **l'accompagnement** individualisé, grâce aux potentialités du numérique.

Le but : faire de chaque parcours d'insertion un tremplin vers l'emploi durable, en renforçant notre capacité à mobiliser les personnes les plus vulnérables et susceptibles de « décrocher » lors de leur passage en structure d'insertion.

Principaux objectifs

- Réduire le taux d'échec en parcours d'insertion, en travaillant sur les causes et nouvelles problématiques de l'exclusion. L'objectif est d'outiller l'équipe d'encadrement pour qu'elle puisse mieux faire face aux difficultés rencontrées des personnes en situation de précarité, afin de leur proposer un parcours adapté et de les sortir de la spirale de l'échec.
- Créer des passerelles entre les besoins en main-d'œuvre qualifiée des entreprises industrielles et du

bâtiment, qui peinent à recruter, et les personnes en recherche d'emploi, en proposant à ces dernières des formations certifiantes sur de nouvelles filières (maintenance industrielle, logistique, éco-rénovation).

- Faire du numérique un levier d'insertion et de montée en compétences des personnes, à chaque étape de leur parcours, en expérimentant de nouvelles approches pédagogiques et méthodologies d'accompagnement.

Les plus-values du projet

- La réalisation de la première étude cognitive et philosophique destinée à s'attaquer aux « boucles d'exclusion », disponible en *open source*.
- Une dynamique territoriale gagnant-gagnant, avec la réponse au paradoxe du chômage de masse et de la pénurie en main-d'œuvre sur nos territoires d'implantation.
- L'expérimentation d'un parcours décloisonné entre accompagnement, formation et production grâce au numérique, où la personne accompagnée devient prescriptrice de son parcours.
- La « preuve par l'exemple », en modélisant et en diffusant l'expertise Chênelet, basée sur la formation certifiante en situation de travail.



Carte d'identité du projet

Membres du consortium : Chênelet (SIAE)

Territoires d'expérimentation : Pas-de-Calais, Yonne, Ardennes

Public cible : demandeurs d'emploi peu ou pas qualifiés en situation de précarité

Durée d'un parcours-type : 18 mois

MOBIL'EMPLOI

BimBamJob

Présentation du projet

Mobil'emploi est un parcours complet de remobilisation des publics éloignés de l'emploi qui s'appuie sur l'expérience et les méthodologies éprouvées d'Ares ainsi que sur l'agilité et la technique de BimBamJob.

Le parcours Mobil'emploi est le résultat d'une étude terrain du comportement des recruteurs et de l'analyse des freins exprimés par les personnes accompagnées au quotidien. Il se découpe en 6 étapes clés :

- 1) **SOURCER** toutes les offres d'emplois insatisfaites du territoire afin d'accompagner les bénéficiaires au plus près des besoins des entreprises.
- 2) **IDENTIFIER** des profils rendus invisibles en mettant en place **des dynamiques de sourcing innovantes par SMS**, dans les logements sociaux, dans les commerces.
- 3) Diagnostiquer leurs besoins et évaluer leurs compétences techniques et informelles afin de les **ORIENTER vers un parcours tremplin qui leur corresponde.**
- 4) Les **ACCOMPAGNER, de manière personnalisée et sur-mesure**, à travers l'un des trois parcours tremplin :
 - a. le **parcours Insertion** pour les aider à résoudre des problématiques sociales et construire un projet professionnel ;
 - b. le **parcours Formation** pour se former à un métier d'avenir ;
 - c. le **parcours Emploi** qui est une préparation intensive à la recherche d'emploi avec envoi de SMS, coaching présentiel et téléphonique.
- 5) Les suivre lors de leur retour à l'emploi et les aider à **s'INTÉGRER durablement**, en mettant en œuvre

notre savoir-faire d'accompagnement de profils en insertion et des employeurs qui les recrutent.

- 6) **MESURER** enfin la performance du dispositif pour qu'il s'adapte au mieux aux besoins.

Principaux objectifs

- Identifier et accompagner sur 3 ans 1 000 personnes dites invisibles et présentant un premier niveau de qualification.
- Orienter 100 bénéficiaires vers le parcours Insertion, 300 vers le parcours Formation et 600 vers le parcours Emploi.
- Amener à l'emploi durable de 70 % des bénéficiaires.
- Par le bouche à oreille, faire prendre connaissance du programme : 30 000 personnes en Ile-de-France et 100 000 en tout

Les plus-values du projet

- Une approche terrain, concrète et orientée résultats pour répondre au mieux aux besoins des publics.
- La complémentarité d'actions entre Ares et BimBamJob qui permet d'offrir un accompagnement individualisé.
- La puissance du numérique à la portée des publics accompagnés grâce au développement d'outils sur-mesure.



Carte d'identité du projet

Membres du consortium : BimBamJob (accompagnement vers l'emploi des profils qui rencontrent des difficultés avec le français et le numérique) et Ares (accompagne le retour à l'emploi de personnes en situation d'exclusion)

Territoires d'expérimentation : Île-de-France la première année, puis Bordeaux et Lyon les deux années suivantes

Public cible : les personnes éloignées de l'emploi présentant un premier niveau de qualification

Durée d'un parcours-type : 24 mois maximum

TEAME.

Groupe SOS Jeunesse

Présentation du projet

Teame. s'adresse à des jeunes âgés de 16 à 25 ans qui, du fait de leurs parcours, ont décroché du droit commun et rencontrent des difficultés pour trouver le chemin de l'emploi. Afin de les remobiliser et démultiplier leurs chances de trouver une formation ou un emploi, Teame. leur propose un challenge ambitieux : par groupe de 8 à 12, créer une entreprise éphémère qu'ils développent et gèrent ensemble durant 3 mois.

L'objectif est de s'appuyer sur cette aventure collective et le cadre entrepreneurial pour leur permettre d'oser se lancer dans un projet, être autonomes dans leur prise de décision, vivre une expérience réelle de gestion de projet et de vie en entreprise, et faire des rencontres décisives avec des professionnels extérieurs : autant d'expériences qui vont leur permettre de développer des compétences essentielles, valorisables ensuite dans le monde du travail. Encadrés par un coordinateur, ils sont stimulés par la force du collectif et le développement rapide de leurs compétences et de leur capacité d'agir.

En parallèle, les jeunes travaillent leur trajectoire individuelle avec un coach professionnel avec qui ils apprennent à valoriser leurs réalisations au fur et à mesure, à prendre conscience de leur potentiel et des options qui s'offrent à eux. Cet accompagnement peut se poursuivre jusqu'à 3 mois après la fin de l'expérience collective. À l'issue du programme, les jeunes sont formés, motivés et orientés vers de nouveaux horizons. En Île-de-France, ce programme a fait ses preuves avec 87 % de sorties positives.

Principaux objectifs

Nous souhaitons renforcer et expérimenter ce programme dans 5 régions afin de :

- remobiliser 1 200 jeunes via un parcours vers l'emploi ;

- permettre à 50 % des jeunes de signer un contrat d'emploi ou d'intégrer une formation classique ;
- permettre à 70 % des jeunes de faire l'expérience d'un stage, du service civique, de l'apprentissage, d'un emploi ou d'une formation ;
- former 600 professionnels ;
- transmettre les clés de ce programme à des acteurs partenaires ;
- créer et tester des outils innovants tout au long du parcours : prendre appui sur les réseaux sociaux en phase de recrutement, sur des supports innovants (MOOC, CV sonores) en phase de mobilisation, et permettre la valorisation des compétences, via l'implication du jeune et son entourage, puis la connexion aux employeurs via une plateforme adaptée.

Les plus-values du projet

- La construction d'un sas intermédiaire sécurisant permettant aux jeunes de se préparer aux enjeux de l'emploi.
- Une expérience immersive en entreprise et un terrain d'expérimentation.
- Des pédagogies actives, qui permettent au jeune d'être acteur de son apprentissage.
- Le développement des *soft skills* essentielles pour faciliter l'insertion et la stabilisation en emploi.
- Des réalisations concrètes et valorisantes, fournissant les conditions de la recommandation.
- La transmission aux professionnels de nouvelles méthodes d'insertion professionnelle via la pédagogie *teame* (fondée sur l'approche collective, l'*empowerment* des jeunes, la valorisation des *soft skills*).



Carte d'identité du projet

Membres du consortium : **Plateforme i** (Les Bons Profils et Teame., pôle d'accompagnement et d'innovation sociale en faveur de l'emploi et l'inclusion du groupe SOS), **PLAY International** (association utilisant le sport comme outil d'éducation et de socialisation) et **Reconnect** (utilisation des nouvelles technologies comme vecteur d'inclusion sociale)

Territoires d'expérimentation : Île-de-France, Hauts-de-France, PACA, Auvergne-Rhône-Alpes, Occitanie, parmi lesquels des territoires ruraux et des QPV

Public cible : jeunes décrocheurs dits NEET : ni étudiant, ni employé, ni stagiaire

Durée d'un parcours-type : 3 à 6 mois

SUP DE SUB

La Fabriks

Présentation du projet

L'école supérieure d'autodidaxie, SUP de SUB, conçue en 2014 à Marseille, est étendue à deux nouveaux campus, Aix-Marseille-Provence et Seine-Saint-Denis, qui accueillent un public de jeunes adultes fortement freinés dans le développement de leurs capacités personnelles et le libre choix d'un projet professionnel.

SUP de SUB utilise l'attractivité de la création artistique pour faire naître dans l'action un besoin continu de savoir, pour provoquer une ambition d'abord collective, puis individuelle d'apprentissages supérieurs.

Disposant des derniers outils, encouragé par des intervenants experts (pour le numérique, l'écologie, les sciences humaines et sociales, l'art, l'économie...), individuellement accompagné (contrat individuel, mentorat du monde de l'entreprise), profitant aussi de l'effet d'effacement des barrières de classes propres à la pratique artistique, le bénéficiaire y apprend à se construire en tant qu'autodidacte, à manier possiblement tous les codes, à se constituer efficacement un réseau local et international, à repousser les limites.

Principaux objectifs

- Accompagner 160 personnes, constituant deux promotions paritaires (H/F) de 40 personnes par campus.
- Élever l'ambition de 160 bénéficiaires à hauteur de ses capacités propres.
- Permettre à toutes et à tous de s'emparer des meilleurs moyens de réussite collective et personnelle, de décider pour eux-mêmes, puis d'agir comme « role models » et forces d'entraînement.
- Susciter, coordonner, accomplir une large variété d'apprentissages et dégager autant de voies d'accès au monde du travail.
- « Enseigner l'autodidaxie » en tant que moyen de progression professionnelle et de libre circulation sociale.

Les plus-values du projet

- La conjonction de 3 forces, l'enseignement-recherche, l'art et l'entreprise, au service d'une réparation des volontés et de leur transformation en compétences.
- Une démarche d'évaluation participative et formative, directement opérationnelle et prospective.
- Des outils numériques de reconnaissance des compétences individuelles (*open badges*) et collectives (Arbres de connaissances).



Carte d'identité du projet

Membres du consortium : La Fabriks

Territoires d'expérimentation : Sevran-Bobigny/
Seine-Saint-Denis, Aix-Marseille-Provence

Public cible : jeunes en rupture de parcours scolaire, sans qualification, bénéficiaires des minimas sociaux, réfugiés

Durée d'un parcours-type : 15 mois

RIGHT TO REPAIR

LE DROIT DE RÉPARER, LE DROIT DE SE [P]RÉPARER, LE DROIT DE RÉPARER LA PLANÈTE

Institut catholique de Lille

Présentation du projet

Le projet Right to Repair (RtR), inspiré d'un mouvement international, vise à placer le meilleur des ressources technologiques, de l'intelligence artificielle et de l'innovation sociale au profit de l'inclusion des personnes les plus éloignées de l'emploi. L'objectif est de permettre aux bénéficiaires de vivre une expérience humaine à la rencontre de leurs propres talents, de leurs propres ressources. L'idée fondamentale du RtR est d'inverser le paradigme « du marché du travail vers l'individu » et de partir de l'individu (son identité, ses talents et ses rêves) pour aller vers le marché du travail, afin de construire une inclusion durable et épanouissante.

Le projet est découpé en trois périodes

- **Le Comptoir des Opportunités** : utiliser le meilleur de l'ingénierie sociale, du coaching et de l'intelligence artificielle pour aiguiller et orienter vers des parcours adaptés aux rêves, talents, attentes, les personnes bénéficiaires dénommées « Talents Cachés ».
- **Le Voyage Entrepreneurial** : vivre des expériences de développement personnel et d'intelligence collective, pour se reconnecter à soi et aux autres, choisir une filière, un projet, une équipe pour construire, prototyper, apprendre en faisant, et accumuler des expériences positives et créatrices de valeur.
- **L'Essaimage** : passer un maximum de projets entrepreneuriaux à l'échelle, se déployer sur de nouveaux territoires, inspirer de nouvelles populations avec les histoires vécues, et créer des emplois, objets et services durables, avec un impact positif sur la planète.

Principaux objectifs

- Accompagner 1 500 personnes (phase 1) dont 1 200 seront orientées vers un parcours exploratoire (phase 2) et 300 vers un voyage entrepreneurial (phase 3).
- Redonner à chacun la confiance et l'estime de soi nécessaire à la construction d'un projet de vie épanouissant et inclusif.
- Redonner le contrôle des objets et ressources technologiques aux personnes qui en sont les plus éloignées.
- Contribuer à la création de nouvelles activités génératrices de valeurs et d'emploi.

Les plus-values du projet

- Un ensemble de contenus, parcours et méthodes pédagogiques et technologiques partagés en *open-source* sur une plateforme numérique collaborative.
- Le passage à l'échelle : une démarche de recherche appliquée pour une amélioration itérative des actions menées et leur essaimage vers des territoires ruraux ou aux infrastructures légères.
- Une formation continue co-conçue et proposée aux acteurs des territoires souhaitant créer leur propre parcours RtR.
- Un accompagnement et une pédagogie renouvelée contribuant au développement d'organisations apprenantes.

Carte d'identité du projet

Membres du consortium : Institut catholique de Lille (ICL), Centre de recherche interdisciplinaires (CRI), Laboratoire d'intelligence collective et artificielle (LICA), SYNERGIE FAMILY (conception, gestion et mise en œuvre de projets socioculturels, sportifs ou socio-éducatifs) et CHANCE (accompagnement des « invisibles »)

Territoires d'expérimentation : Roubaix, Paris-Montreuil, Marseille

Public cible : NEET, chômeurs de longue durée, personnes handicapées, et particulièrement les femmes

Durée d'un parcours-type : 15 mois



PRÉPA/TREMLIN DES QPV AU CDI

Fondation « Agissons pour l'emploi » abritée par l'École Centrale Nantes

Présentation du projet

Au-delà des actions d'accompagnements et de formations destinées aux personnes éloignées de l'emploi, PRÉPA/Tremplin permet de sortir définitivement les personnes de leur précarité, c'est-à-dire « les faire entrer en CDI dans le monde des " Insiders " ».

Le projet les fait accéder à des postes évolutifs, sur des métiers porteurs : le numérique et l'industrie de l'armement & de l'aéronautique.

PRÉPA/Tremplin s'appuie sur une expérience réussie de recrutements pérennes de demandeurs d'emploi longue durée, ayant déjà une première culture du travail. La démarche a été enrichie d'un module de remobilisation, qui rend le dispositif accessible au public cible :

1. Identification des besoins des entreprises.
2. Tests d'aptitudes et présélection des candidats parmi le public cible.
3. Module PRÉPA/TREMLIN avec la participation des entreprises partenaires (présentation de leur activité, ateliers pratiques, immersion des bénéficiaires, échanges et témoignages de leurs collaborateurs) ;
4. Mise en situation en milieu professionnel pour valider ses aptitudes et son choix de métier.
5. Rencontre candidat/entreprise et contrat moral de recrutement durable.
6. Formation métier (préparation opérationnelle à l'emploi).
7. Contrat de professionnalisation (si nécessaire).
8. Intégration dans l'entreprise suivie par l'équipe d'Agissons pour l'emploi (APE).

Principaux objectifs

- Remettre à l'emploi pérenne 500 personnes éloignées de l'emploi, en 3 ans, sur 4 territoires (Pays de la Loire, -Rhône-Alpes, Bretagne, autre (à définir).
- Déployer des cursus de formation adaptés de 6 à 15 mois (suivant les profils et les métiers).

Les plus-values du projet

- Sa méthodologie « Médiation Agissante », inscrite dans la lignée de la « médiation active », conduite par des médiateurs experts des métiers ciblés.
- Sa capacité à assurer l'évolution de ses pratiques, notamment grâce à une évaluation à 15 mois durant le programme.
- La collaboration des acteurs associatifs locaux, comme Sport dans la Ville, EmpowerNantes, Service Militaire Volontaire, SNC..., accompagnant et connaissant déjà ces profils, sécurisent les présélections et le parcours des candidats.
- Des heures dédiées à la remobilisation, permettant au bénéficiaire de réussir sa rencontre avec les entreprises et les organismes de formation.
- L'engagement de 109 entreprises, de la TPE au GC, qui ont depuis 2014 adopté la méthode APE, et dont la fidélité est basée sur l'expérience d'intégrations réussies de ces publics qu'elles n'auraient pas imaginé recruter.
- Le suivi du maintien en emploi et compétences des bénéficiaires pendant 2 ans.



Carte d'identité du projet

Territoires d'expérimentation : régions Pays de la Loire, Bretagne, Auvergne-Rhône-Alpes, + 1 autre territoire à définir

Public cible : Personnes les plus éloignées de l'emploi : QPV, Zones rurales, jeunes peu ou pas qualifiés, etc.

Durée d'un parcours-type : 6 à 15 mois suivant le profil et le métier visé



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE DU TRAVAIL

HAUT-COMMISSARIAT
AUX COMPÉTENCES
ET À L'INCLUSION
PAR L'EMPLOI



INVESTIR
DANS VOS
COMPÉTENCES