



**MINISTÈRE
DU TRAVAIL,
DU PLEIN EMPLOI
ET DE L'INSERTION**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

**Haut-commissaire
aux compétences**

Repérer les jeunes invisibles via les réseaux sociaux et les plateformes de jeu en ligne

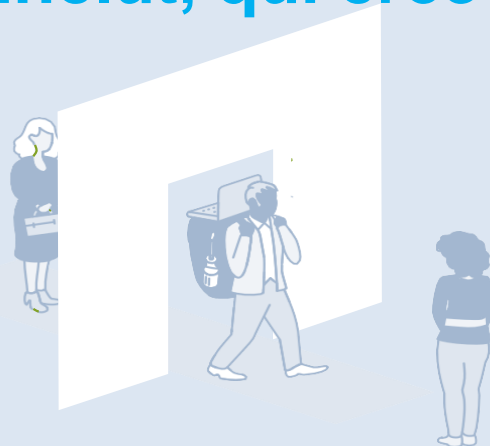
Maraudes numériques : explorer de nouvelles approches pour « prendre contact »

Plan d'investissement dans les compétences

Novembre 2022

**Ce cahier est édité par
le ministère du Travail,
du Plein emploi et de l'Insertion,
Haut-commissariat aux compétences**

Loin de la représentation d'un monde qui isole, le pari, c'est de mobiliser « l'autre monde » dans lequel se reconnaissent les jeunes comme un monde qui inclut, qui crée du lien.



Objectifs

Repérer et remobiliser les jeunes décrocheurs et assurer un passage de relais vers les solutions qui répondent à leurs besoins et à leurs envies :

- **Utiliser le digital comme mode de captation, de prise de contact à travers les réseaux sociaux, les plateformes de jeux ou de musique, l'esport, le streaming ou encore la culture numérique et bien d'autres possibilités non encore explorées**
- **Mettre en œuvre des actions de remobilisation / remotivation, reconstruction de l'estime de soi (et déconstruction des préjugés) à travers des approches différentes à l'occasion d'activités dans lesquelles les jeunes se reconnaissent :** tests gamifiés, espaces personnels interactifs, masterclass influenceurs, battles ou ateliers d'expression de soi via des lives sur les réseaux sociaux, utilisation de l'esport pour identifier ses compétences ...
- **Assurer le passage de relais avec des acteurs de proximité afin que les jeunes puissent être accompagnés dans une solution compatible avec leurs besoins mais aussi leurs aspirations, leurs envies**



Facteurs de réussite

- **Construire des liens, des approches qui partent des besoins de la personne mais surtout de ce qui la valorise, la motive, dans ce qu'elle reconnaît**
- **Utiliser l'esport, les battles ... pour identifier des compétences transverses, et faire prendre conscience de ces compétences et de ses atouts** (capacité d'adaptation, d'organisation, détermination, esprit d'équipe, dextérité, prise d'initiative ...)
- **Faire une place centrale aux relations humaines, ne pas laisser l'IA et les chatbot prend le pas sur l'accompagnement et l'écoute.**
- **Être (très) attentifs à passer le relais, à consolider l'étape d'après**

Préambule

Jeunes en situation de décrochage qui peut être scolaire ou social, distance aux acteurs et/ou isolement, fragilités uniques ou cumulées ...

Ces publics dits « invisibles » et « in@udibles » évoluent en dehors des radars et se placent souvent en marge des dispositifs d'accompagnement auxquels ils pourraient pourtant prétendre.

Sont-ils réellement invisibles et in@udibles ? Et de qui ?

Ils nouent en réalité, bien souvent, des liens nouveaux, pouvant passer par un « autre monde » qui bouscule les codes et dans lequel ils se reconnaissent : les réseaux sociaux, les plateformes twitch, l'esport ...

Pour prendre en compte ces nouvelles réalités, le Plan d'investissement dans les compétences a ouvert un espace différent de prise de contact, qui choisit de bousculer les approches conventionnelles pour « aller-vers » et « faire-venir » les jeunes à travers leurs propres codes et modes de communication : les réseaux sociaux, les plateformes de jeux en ligne ou de musique, l'esport ou encore la culture numérique et bien d'autres possibilités non encore explorées.

Loin de la représentation d'un monde qui isole, le pari, c'est de le considérer comme un monde qui inclut, qui crée du lien.

C'est le sens de l'appel à projets « maraudes numériques » lancé en juillet 2021 par le Haut-commissariat aux compétences, dans le cadre du Plan d'investissement dans les compétences, qui explore ces nouvelles approches pour « prendre contact » et remobiliser.

Dix projets, très différents, ont été retenus, à la suite d'une étape de sélection qui a impliqué des experts du monde de l'inclusion et de l'emploi et du monde du esport, mais aussi un « comité des bénéficiaires ».

Bien plus qu'un « dispositif » au service du repérage et de la remobilisation des « invisibles », cet appel à projets, c'est une « grande cause » pour ne plus considérer les décrocheurs comme en marge, et utiliser ce nouveau monde, le faire nôtre, pour les remobiliser.

Construire un média indépendant
pour renouer avec les jeunes
éloignés de l'emploi

Mon avenir en mode
digital (MAEMD)



ACADEMY NUMÉRIQUE

Projet digital

Porteur

Academy Numérique est un centre de formation, une école, un CFA dédié au numérique qui accompagne des professionnels, des particuliers, des étudiants et des demandeurs d'emploi dans leur projet en lien avec le numérique.

Présentation

Le projet entend repérer et remobiliser les publics « invisibles », et en priorité les jeunes les plus éloignés de l'emploi, à travers la création d'une chaîne sur la plateforme Twitch :

- Des lives réguliers afin de détecter le public visé, d'entrer en contact avec les jeunes concernés, développer une communauté et établir une relation de confiance ensemble.
- Un programme de coaching et d'accompagnement ludique, d'une durée de 3 semaines, axé sur le développement personnel proposé pour les accompagner et les remobiliser.
- Une orientation vers un des partenaires (mission Locale ou Unis Cité), le plus proche de chez eux, qui assure le relais afin de les guider et de les aider à trouver leur voie.

Objectifs

- Garantir une mise en œuvre de haute qualité ;
- Constituer une communauté de 20.000 followers ;
- Accompagner 1.500 NEET.

Bonnes pratiques

- Création d'une chaîne Twitch via le dispositif just chatting,
- Création d'un site web dédié au dispositif d'accompagnement avec chatbot intégré qui prend en charge le jeune. Si un coach est disponible au moment où il dépose sa demande, il rentre en contact direct avec lui. Sinon, le jeune est recontacté.
- Des vidéos diffusées sur youtube, TikTok, Insta qui permettent de créer du trafic qualifié vers la chaîne Twitch et/ou vers le site web et donc de repérer les jeunes.
- Mise en place d'un programme de coaching et d'accompagnement ludique, intitulé MAEMD pour assurer la remobilisation, favoriser l'autonomie en redonnant confiance aux jeunes.
- La mobilisation d'influenceurs : Peaxy, experte du jeu LOL, avec une communauté de plus de 21000 followers. Elle est mobilisée dans le développement de la chaîne Twitch.

Un projet qui s'appuie sur des partenariats pour assurer les prises de relais

- Missions Locales
- Unis-Cité

Le projet a démarré en novembre 2022 et la chaîne sera lancée en janvier 2023. Les actions d'ores et déjà réalisées portent sur la préparation du démarrage officiel en janvier :

- Aménagement d'un studio d'enregistrement pour les lives diffusés sur la chaîne Twitch
- Démarrage des vidéos de témoignage pour assurer la promotion de la chaîne
- Construction du site web

Parce qu'écouter est essentiel,
nous permettons
d'entamer le dialogue,
à travers des pastilles vidéos

Aiguillage
-
ARGO

Projet digital

Porteur

ARGO est une société de développement technologique spécialisée dans la réalité augmentée et l'enrichissement des contenus qui construit des parcours innovants en termes contenus, notamment en rajoutant un canal de streaming vidéo sur le contenu lui-même.

2 partenaires ont été associés au projet :

- AFPA, à travers de son réseau et la mobilisation de ses partenaires pour tester de nouvelles voies de « sourcing »
- Pole Emploi, une fois le sourcing qualifié, pour assurer l'orientation des jeunes vers les accompagnements les plus adaptés et notamment le CEJ.

Présentation

Le projet, qui va démarrer en Janvier 2023, repose sur la diffusion de QRcodes sur affiches, écrans, flyers et autocollants pour permettre aux jeunes de communiquer via un canal vidéo.

Cette modalité offre aux jeunes la possibilité de coller les vidéos qu'ils produisent à longueur de journées dans le monde réel, sur différents supports.

L'AFPA ciblera 5 enseignes de la grande distribution ainsi qu'un partenaire institutionnel (SNCF) pour diffuser en masse les supports produits.

Après l'étape de repérage, l'objectif du projet est d'immerger le jeune dans un environnement favorable à la découverte des dispositifs existants, et notamment les 10 autres projets aujourd'hui présentés.

Ce projet a par ailleurs été adopté par *Dites je suis là*, qui propose un accompagnement à des jeunes pour la prévention du suicide.

Bonnes pratiques

Le projet mobilise un nouveau vecteur de communication vidéo compatible avec l'ensemble des réseaux sociaux vidéo classiques : Snapchat, Tik Tok etc.

Il permet :

- D'exposer les dispositifs existants d'accompagnement des NEET dans un contexte d'échange vidéo dans des lieux de passages : gares, centres commerciaux.
- De créer un buzz d'usage via le partage de vidéo par autocollants.

L'autocollant n'est pas uniquement à destination des jeunes NEET ; il est aussi utilisé par l'appel de la cellule de qualification pour repérer et orienter le jeune.

La technologie « Aiguillage » est utilisée pour la prévention du suicide chez les jeunes

Elisabeth Moreno
et la prévention du suicide des
jeunes



Capter, remobiliser, rendre visibles les jeunes NEET en situation de handicap

Play for change



Projet digital

Porteur

Le projet a été initié par le service Tech lab (centre d'expertise Handicap et Nouvelles Technologies) d'APF France handicap.

Il associe de nombreux partenaires locaux : Trézorium, Essteam, WE think design, Efficience, Unic C, Assembleurs, ANSA.

Le projet « Play for change » a pour vocation de s'élargir au niveau national lors de la 2^e année de mise en œuvre et ainsi mobiliser d'autres acteurs du territoire.

Présentation

Le projet « Play for change » a pour ambition de rassembler les jeunes NEET en situation de handicap à travers le milieu du gaming.

Il permet de mixer jeux vidéo et soutien aux compétences que sollicite aujourd'hui le marché du travail, notamment durant des événements ponctuels et des ateliers réguliers, le tout soutenu par une communication multicanale. L'esport permet le développement de compétences transversales et transférables (*Soft-skills*) utiles dans le monde du travail (Prise de décision, collaboration, Adaptabilité, Créativité, Gestion du temps).

La démarche s'attache à repérer des jeunes de 16 à 29 ans, en priorité les jeunes en situation de handicap, puis à valoriser les compétences acquises via cette pratique culturelle, notamment celles qui sont difficiles à percevoir dans un CV : capacité à convaincre, à fédérer, à travailler en équipe, sens de l'écoute, à-propos, etc.

Pour garantir au projet les meilleures chances de succès, la première année d'expérimentation se déploie à petite échelle : elle est portée sur le territoire de Lens-Liévin et sera principalement axé sur une collaboration avec la plateforme d'insertion professionnelle APF France handicap de l'Artois de l'IEM Paul Dupas, qui suit une vingtaine de jeunes en situation de handicap.

Bonnes pratiques

APF France handicap s'est entouré d'acteurs qui portent quotidiennement des actions à fort impact social. Ils complètent ainsi l'action portée par APF France handicap auprès des publics porteurs d'un handicap.

La gamification consiste à utiliser des mécaniques de jeux dans un domaine non-ludique à la base.

Dans le cadre du projet « Play for Change », il paraît indispensable de construire l'ensemble de la démarche autour de ces mécaniques ludiques. C'est pourquoi le porteur de projet a recours à la gamification et gratifie les jeunes ayant acquis de nouvelles compétences par des badges qui certifient des acquis valorisables.

Repérer les jeunes NEET et invisibles présents sur le web grâce à une plateforme d'orientation

DIGINEET
-
digiSchool

Projet digital

Porteur

Le projet est porté par Digischool, société lyonnaise qui édite une suite d'applications éducatives web et mobiles (articulée autour des thèmes de la révision et de l'orientation) utilisée par plus de trois millions d'utilisateurs actifs tous les mois.

La sociologue Claire Caboche, spécialiste de la question des jeunes NEET intervient également dans le projet pour apporter son expertise sur le sujet des « invisibles ».

La région PACA constitue le territoire d'expérimentation du projet DIGINEET avec pour guichet principal le réseau des missions locales de la région (27 sièges et 245 antennes) en vue de l'association de l'ensemble des missions locales.

Présentation

Le projet DIGINEET s'appuie sur le site orientation.com (annuaire de métiers, diplômes et formations), visité annuellement par plus de dix millions de personnes et sur le chatbot Oria (module d'IA mettant en relation quotidiennement plus de 500 jeunes avec des écoles et organismes de formation) pour détecter un jeune en situation d'invisibilité.

Une fois le repérage effectué, la finalité de DIGINEET est de mettre en relation cette personne en quelques clics avec un interlocuteur capable de l'aider ou de l'informer.

La maraude formelle propose :

- Des ressources informatives ayant pour but d'utiliser le référencement des ressources pour attirer des jeunes en quête d'informations sur différents sujets (phobie scolaire, aides financières, missions locales, etc.) ;
- Le chatbot permettant une interaction et une aide instantané dans la recherche par les jeunes de ressources et d'informations. Le chatbot permet également d'identifier et de prévenir l'invisibilité des publics jeunes. Enfin, le chatbot permet la mise en contact du jeune avec l'agence Pole emploi ou la mission locale la plus proche de son domicile.

- La messagerie des institutions partenaires en lien avec le chatbot permet aux institutions de (re)prendre contact avec un jeu préalablement repéré.
- Le baromètre est un outil de sensibilisation au phénomène d'invisibilisation des jeunes NEET et l'identification des acteurs de terrain compétents.

La maraude informelle repose exclusivement sur les lives Twitch ; à travers la mise à disposition d'un studio vidéo permettant l'enregistrement et la diffusion de lives sur la chaîne Twitch « Labonid » et sur les chaînes YouTube et Twitter de DigiSchool, le projet DIGINEET donne la parole aux jeunes de manière informelle et libère leur créativité et leur liberté d'expression.

Bonnes pratiques

Le projet DIGINEET s'appuie sur un flux de 10 millions de visiteurs uniques par an sur orientation.com (et beaucoup plus sur l'ensemble du réseau digischool).

Plus de 500 demandes de mise en relation par jour sont effectuées sur le chatbot Oria et l'objectif est de capitaliser sur cette audience existante pour venir en aide aux publics « invisibles ».

L'association de 27 missions locales partenaires (245 antennes) travaillent déjà avec DigiSchool et la potentielle association d'autres missions locales pour traiter les demandes des jeunes.

Ramener les jeunes décrocheurs dans une trajectoire d'accompagnement grâce au numérique, de la phase de captation à la mise en relation avec un conseiller



Projet digital

Porteur

La Fondation JAE a pour mission, depuis 30 ans, de donner aux jeunes et aux adultes les moyens de choisir et construire tout au long de leur vie leur avenir professionnel. Elle conçoit et diffuse des outils d'aide à l'orientation, au service des structures et des professionnels qui accompagnent chaque jour leurs publics dans leur information, leur réflexion et leur projet.

Première Structure d'information jeunesse, le Centre d'information et de Documentation jeunesse (CIDJ), informe et conseille les jeunes dans leurs parcours et projets depuis 50 ans et accompagne l'expertise du réseau Info Jeunes, tout comme celle des professionnels de l'Accueil Information Orientation.

Présentation

La fragilité de la situation pour un jeune décrocheur ou un NEET oblige à repenser la relation à l'autre, la temporalité ainsi que les modalités de communication. De cette réflexion est née la certitude que le numérique, et en particulier le smartphone, pouvait contribuer à combler le chaînon manquant de la relation « Bénéficiaire-Conseiller ».

Mêlant l'humain, le numérique et l'intelligence artificielle, le CIDJ et la Fondation JAE souhaitent améliorer l'accès à l'information et l'accompagnement des jeunes de 15 à 30 ans en situation de décrochage ou « Invisibles » en créant des synergies équilibrées entre l'humain et la technologie.

Ce projet s'intègre pleinement dans une réflexion plus générale d'évolution du métier des conseillers autour du mix « accompagnement à distance / accompagnement en présentiel ».

L'objectif est de transformer la prise de contact numérique en demande d'accompagnement (digitale et/ou physique). Pour ce faire, le projet repose sur :

- L'expertise du CIDJ et de la Fondation JAE ainsi que sur la mobilisation de leurs réseaux de professionnels.
- La continuité numérique de la captation jusqu'à la mise en relation.

Bonnes pratiques

L'ambition du projet Catch'up est « d'Aller vers » des publics désocialisés et éloignés de la formation et de l'emploi avec un dispositif innovant qui s'appuie aussi bien sur une technologie avancée que sur une approche nouvelle du métier de conseiller.

- Capter les jeunes NEET à partir d'une méthodologie de détection des invisibles et une approche conseil proactive qui renforce le « Aller vers » sur le digital pour repérer, engager la discussion.
- Remobiliser et caractériser la situation du jeune à l'aide d'un chatbot conversationnel, qui permettra dans le temps et grâce à la confiance emmagasinée de favoriser une mise en relation avec un professionnel.
- Créer la mise en relation avec un professionnel de proximité à partir d'outil de géolocalisation, tout en maintenant la continuité numérique pour engager un accompagnement.

Capter les jeunes NEET invisibles
via les réseaux sociaux, les
accompagner et les rediriger vers
les acteurs de proximité

Ovvy

Hello
Charly

Projet digital

Porteur

Hello Charly est un acteur de l'ESS qui porte un projet innovant pour tous les jeunes qui s'orientent : leur donner le pouvoir sur la construction de leur projet professionnel, quelle que soit leur situation de départ ! L'application conversationnelle Hello Charly s'inscrit dans les codes et usages des jeunes pour leur donner envie de s'engager dans leur orientation.

Acteur reconnu de l'Education Nationale, travaillant depuis 2015 avec les collectivités et l'Etat pour mettre le meilleur de la technologie au service de l'orientation, Hello Charly a à cœur de ne laisser aucun jeune sur le « bord de la route ».

Il associe les structures de proximité, en premier lieu les missions locales et les écoles du Réseau E2C France. Il a également vocation à s'élargir à d'autres acteurs du territoire pour coordonner la prise en charge des jeunes NEET.

Présentation

Le projet réalise des campagnes sur les réseaux sociaux pour repérer, accompagner et connecter les jeunes NEET avec les acteurs de proximité qui peuvent les accompagner.

L'objectif du projet est d'accompagner 30.000 jeunes NEET invisibles au total, afin de les rediriger vers les structures de proximité qui leur correspondent.

Le projet repose sur les actions suivantes :

- Création et diffusion de campagnes de communication et d'influence (par exemple avec Golo & Ritchie, Daneyakan, Mamajob, etc.) sur les plateformes sociales de gaming, à l'échelle nationale ;
- Identification des jeunes et de leur situation sur l'application conversationnelle personnalisée Hello Charly ;
- Accompagnement des jeunes invisibles et mise en relation avec la structure dédiée

Résultats depuis le début du projet, en 6 mois :

- Plus de 38 000 bénéficiaires du dispositif, dont 4 500 NEET
- Plus de 2 500 jeunes ont été accompagnés dans leur orientation
- 800 jeunes NEET ont été redirigés vers des structures d'accompagnement qui sont en capacité de répondre à leurs besoins
- 139 sites-écoles du Réseau E2C et 44 missions locales sont partenaires pour l'accueil des jeunes

Bonnes pratiques

La spécificité du projet tient dans son intervention à une échelle nationale à partir d'expériences ayant fait leurs preuves au niveau régional/départemental.

Le projet repose sur le principe d'une expérience de bout en bout, qui doit être 100% conforme aux attentes des jeunes : depuis la captation jusqu'à l'accompagnement et la redirection. C'est cette expérience personnalisée qui met le jeune au centre et lui permet de reprendre confiance dans son projet d'orientation.

Le projet s'appuie également sur la connaissance fine des acteurs de l'accompagnement des jeunes et des dispositifs de proximité pour les embarquer dans le projet et développer une communauté de partenaires autour d'un objectif commun.

Le parti-pris du projet est de dépasser le périmètre des redirections et de suivre la suite donnée à l'accompagnement des jeunes par ces structures.

Révéler les talents des jeunes passionnés par le jeu-vidéo, les réseaux sociaux et le numérique et aider à la construction d'un projet professionnel

Monte2Niveau

SIMPLON
.CO

Projet digital

Porteur

Simplon, organisme de formation aux métiers du numérique solidaire et inclusif depuis 2013 qui s'adresse à des personnes éloignées de l'emploi, dont les jeunes, pour les former aux métiers du numérique.

Pour « Monte2Niveau », Simplon s'est entouré de partenaires proches des univers du jeu-vidéo (Ubisoft, Afrogameuses, Banlieue du Turfu, Studio Traversée), de l'esport (Level 256 et ESpot), du numérique (France IOI) et des médias (Nouvelle Cour et PositivR).

Présentation

Aujourd'hui, les jeunes entre 15 et 30 ans sont très présents dans les univers du jeux vidéo (1er média culturel français), l'esport (plus de 10 millions de consommateurs et pratiquants) et les réseaux sociaux (présence forte sur Instagram, Snapchat et TikTok).

L'objectif est d'aider ces jeunes passionnés par ces univers à construire un projet professionnel en lien avec leurs appétences et lever les freins qui les empêcheraient d'aller vers ce dernier.

Le projet se divise en trois phases :

- Une campagne de captation grâce aux médias et réseaux sociaux avec la sollicitation d'influenceurs proches de ces univers. Cette campagne repose sur la diffusion d'un clip en *motion design* mais également l'installation d'un bot sur diverses plateformes (Twitch, Discord, etc) en lien avec un réseau d'influenceurs pour aller vers les jeunes ciblés par le projet Monte2Niveau.
- Une plateforme numérique gamifiée qui permet aux jeunes de découvrir les métiers du jeu-vidéo, du numérique, des médias et de l'audiovisuel et de construire leur parcours professionnel (accès au droit, articles, témoignages). Afin de personnaliser l'expérience des bénéficiaires, le projet utilise un chatbot qui va qualifier les personnes dès leur inscription sur le site et leur suggérer du contenu, des événements en fonction de leur profil et de leurs besoins.

- Un réseau de partenaires de l'insertion professionnelle, de l'emploi et la formation qui poursuivra l'accompagnement des jeunes ayant défini leur projet professionnel sur la plateforme monte2niveau.fr.

Ce relais sera réalisé de manière hybride : Sur la plateforme grâce au chatbot qui donnera les coordonnées de structures en fonction des besoins + un accompagnement humain incontournable pour affiner et aider les bénéficiaire à suivre les suggestions faites par le chatbot.

Bonnes pratiques

La principale force de Monte2Niveau c'est de faire découvrir des métiers émergents qui mobilisent le numérique (secteur du numérique, jeux vidéo, esport, audiovisuel et média).

Pour cela, le porteur de projet investit les univers du jeu-vidéo, de l'esport et des réseaux sociaux pour aller vers les espaces numériques où sont présents ces jeunes tout en adoptant leurs codes et leurs pratiques afin de (re)créer ce lien de confiance entre ces jeunes et le service public de l'emploi à travers des événements en ligne et en présentiel (par exemple de tournois esport, lives Twitch, ateliers et rencontres, etc.).

Grâce à ce moyen d'approche, la distance qui peut exister entre certains jeunes et les institutions est atténuée en démystifiant la relation entre les personnes et mettre au même niveau les différents interlocuteurs.

L'autre point innovant repose sur l'utilisation de l'intelligence artificielle (bot, chatbot) pour personnaliser l'expérience des jeunes sur la plateforme et apporter une réponse la plus personnalisée possible en fonction des besoins de la personne et de ne pas recréer une situation d'échec parce que les solutions proposées ne sont pas adaptés aux besoins et à la situation de la personne.

Redonner la confiance nécessaire à la construction d'un projet de vie à travers des activités inspirantes en ligne et en physique

Askip'



Projet digital

Porteur

Le projet ASKIP' est né de la volonté commune de ces 4 acteurs d'assembler leurs forces pour créer un projet innovant et expérimental d'inclusion sociale par le numérique à destination des jeunes "Invisibles".

Synergie Family, start-up associative spécialisée dans l'innovation inclusive et éducative qui intègre le numérique dans ses recherches et actions.

MCES, club de sport basé à Marseille avec des équipes professionnelles sur FIFA, Fortnite ou Clash of Clans avec des salles de gaming (+66 000 followers sur Twitter et +158K sur Twitch, des joueurs pro engagés).

Nes&Cité, cabinet de recrutement très impliqué sur les enjeux de diversité et d'équité des chances face à l'emploi, qui fait appel au numérique dans le sourcing et la mise en lien des candidats et entreprises.

Epsilon Partners, cabinet de conseil en système d'information et en transformation digitale qui développe la plateforme "progressive webapp" ainsi que l'application native du projet.

Présentation

Le projet "ASKIP" propose une nouvelle **ingénierie du déclic**, centrée sur les leviers motivationnels et le numérique, pour (re)mobiliser les publics "invisibles" et favoriser la reprise ou la création d'un parcours professionnel.

Il engage le public dans des parcours d'activité online et offline, dans lesquels ils sont parties prenantes et acteurs. Le sport, l'esport, le rap, la danse ou les masterclass "Influence" sont autant de prétextes pour créer du lien et de la mise en mouvement.

Le projet repose sur l'utilisation des réseaux sociaux pour la captation des publics et la plateforme "application native" pour la mobilisation et l'orientation des jeunes "Invisibles".

Les actions numériques sont couplées avec des événements présentiels à Lyon et à Marseille afin de renforcer les liens et de créer des prétextes à plus de flux et de cercles vertueux.

L'expérience acquise par un accompagnement en présentiel est déclinée / sublimée par le numérique : masterclass influenceurs, battles de rap, workshop de danse, ateliers d'expression de soi via des lives sur les réseaux sociaux, développement de vidéos des actions en présentiel, utilisation de l'esport...

Objectifs

2. 250 personnes participant au total dont **au moins 750 jeunes "invisibles"** enregistrés sur la plateforme et orientés vers des issues positives.

Sont considérées comme sorties positives les sorties après lesquelles les bénéficiaires déclarent avoir :

- progressé dans la connaissance de soi : motivations, centre d'intérêt et confiance en soi
- eu des "déclics" psycho-sociaux (adaptabilité; capacité à communiquer; autonomie; maîtrise des émotions, etc.)
- pris conscience de son potentiel, de ses compétences et de son talent
- avancé dans son orientation professionnelle.

Bonnes pratiques

Le repérage et la mobilisation des jeunes "Invisibles" via les réseaux sociaux et Internet.

- Développement de chaînes sur des réseaux plébiscités par les jeunes "Invisibles" : Snapchat, Tiktok et Twitch en s'appuyant sur des chargés de communication experts des réseaux sociaux et des influenceurs partenaires.
- Pour démultiplier la visibilité numérique, recours à des influenceurs et partenaires qui "font le buzz" (i.e. tour de France de la Lucarne à Marseille et Lyon).

La plateforme, interface de la mobilisation et de l'orientation des jeunes "Invisibles". Base de données et de suivi des jeunes, elle est à la fois :

- réceptacle de contenus (tournois esport, vidéos, tests gamifiés de personnalité, espace personnel interactif, CV innovant de compétences..etc)
- lieu numérique d'interaction (un "tchat" dédié animé par un révélateur numérique)
- outil d'orientation (matching via l'IA pour proposer un parcours pour chaque jeune afin de l'amener vers des dispositifs et structures répondant à ses besoins et envies).

Encourager les jeunes décrocheurs à ne pas rester à leur place quand ils pensent que réussir ce n'est pas pour eux

Walt For You

walt.
LA VOIX DE L'ALTERNANCE

Projet digital

Porteur

Le projet « Walt For You » est porté par l'association Walt qui, depuis 4 ans, utilise son outil Walt.community pour offrir aux jeunes de l'information gratuite sur les métiers et sur l'alternance.

L'Association Walt a été créée fin 2018 pour défendre l'alternance comme voie d'excellence et plus largement pour travailler sur l'orientation et la connaissance des métiers. Walt déploie son action partout en métropole et dans les DROM.

Dans le cadre de ce projet, l'association a développé un réseau de partenaires du champs de l'orientation et de l'insertion professionnelle afin d'orienter les jeunes repérés en ligne vers un partenaire de proximité pouvant répondre à son besoin.

Présentation

Pour favoriser un repérage pertinent, le projet Walt For You a conduit une phase initiale d'identification du public cible, celui des jeunes isolés, ni en emploi, ni en formation. L'étude approfondie conduite sur ce public et sur leurs codes a donné lieu à un article en ligne sur Walt.community qui souligne la grande diversité de situations de ces jeunes. Pour capter ces jeunes, qui correspondent à une cible mouvante – ce qui n'est pas facile – Walt propose des campagnes sur mesure, avec la volonté de les faire évoluer constamment.

A la suite de cette étape initiale, les premières campagnes numériques pour capter les jeunes ont été lancées, en juillet 2022, sur les réseaux sociaux. Une fois captés, ces jeunes peuvent remplir une demande pour être recontacter.

Le rôle du projet, c'est de les diriger vers le partenaire adéquat et pertinent pour les accompagner en fonction de leur situation. Les partenaires s'engagent à rappeler les jeunes dans les 48 heures afin de les garder dans une dynamique de mobilisation.

A cette fin, le projet s'appuie sur un réseau de plus de 250 structures en France et dans les DROM, offrant une grande diversité d'offres de services (remobilisation, prépa-apprentissage, alternance). Il associe également des partenaires qui aident les jeunes sur les problématiques sociales (frein majeur à l'insertion des jeunes).

Avec près de 10 millions d'impressions ont été réalisées et plus de 600 jeunes intéressés depuis juillet 2022, le projet fait face à la problématique des jeunes injoignables (58%) mais constate de meilleurs résultats depuis grâce aux campagnes sur mesure (10% des jeunes ont été mis en relation avec un partenaire pouvant répondre à leur besoin), se rapprochant ainsi de la cible des 15%.

Bonnes pratiques

Le parti-pris du projet est de promouvoir l'alternance auprès de ces jeunes, comme voie d'excellence, facilitant l'indépendance financière des jeunes et une insertion facilitée sur le marché de l'emploi.

Le projet promeut et permet aux jeunes de découvrir d'autres options pour l'avenir des jeunes : faisant notamment de l'alternance le compromis idéal entre besoin de formation de ces publics et besoin d'obtention de ressources financières.

Plus globalement, le projet ajuste le partage d'information et l'accompagnement en fonction des besoins des jeunes en insistant sur le fait qu'il y a toujours une solution, quelle que soit leur situation.

La démarche mobilise des dispositifs de droit commun grâce à son réseau de partenaires aux offres diversifiées et complémentaires en métropole et dans les DROM.

Il mobilise des outils web qui sont accessibles aux personnes en situation de handicap notamment un site web et un chatbot dédiés au projet, des vidéos motivationnelles.

Aller vers les jeunes décrocheurs sur les réseaux sociaux où ils se sentent à l'aise et offrir une médiation personnalisée vers l'emploi et l'insertion adaptée à leur besoin

Le Déclic
-
WETECHCARE

Projet digital

Porteur

Le Déclic est porté par l'association WeTechCare qui a pour mission de mettre le numérique au service des personnes fragiles, en créant des dispositifs d'action sociale utilisant le plein potentiel de la technologie.

Notre équipe de médiateurs accompagne des jeunes décrocheurs vers l'emploi, avec un lien fort avec les acteurs du service public de l'emploi, notamment les Missions Locales, le réseau Info Jeunes et les réseaux d'aide aux primo-arrivants.

Le projet a pu être amorcé et soutenu via un cofinancement, depuis son lancement, de la fondation Manpower, la fondation SFR et la fondation du groupe Primonial.

Présentation

Le Déclic est une plateforme de coaching en ligne qui met en relation des jeunes en recherche d'emploi avec des médiateurs qui les aident dans leur orientation.

Depuis les réseaux sociaux, ces jeunes, parfois en fort décrochage ou questionnement, entrent en contact avec le porteur de projet pour obtenir des conseils sur la recherche d'emploi et/ou leur parcours d'orientation.

Basés sur la bienveillance et la co-construction, il s'agit d'accompagner le jeune vers la définition et la mise en œuvre d'un projet adapté vers l'emploi ou la formation.

En fonction du profil et des besoins du jeune, celui-ci peut être accompagné vers une structure d'aide à l'insertion proche de chez lui, ou être accompagné par un des médiateurs de WeTechCare qui l'aide sur la création de son CV, lettre de motivation, et qui le soutient dans sa recherche.

Aujourd'hui, le projet permet de répondre à près de 150 jeunes par semaine. L'objectif est d'ici 2025 d'accompagner 10.000 jeunes par an.

Bonnes pratiques

Le Déclic repose sur trois partis-pris forts :

- Un parcours 100% digital pensé pour favoriser une prise de contact facile et rapide. Il commence par des campagnes sur les réseaux sociaux conçues pour proposer aux jeunes une aide confidentielle et bienveillante. Il continue ensuite sur WhatsApp et Messenger, réseaux sur lesquels ils se sentent à l'aise pour poser leurs premières questions. La réactivité dans la réponse est essentielle et permet de garder le jeune engagé à un moment où il est disposé à discuter de son projet.
- Une réponse humaine, qui permet d'accompagner des jeunes aux profils variés, parfois en situation de grand décrochage. Le rôle du médiateur est d'installer une relation neutre et empathique, pour comprendre le projet du jeune mais aussi sa situation réelle, et ainsi construire un projet d'accompagnement réaliste. Cette relation, couplée au moyen de contact digital, permet aussi de soutenir le jeune dans le temps pour le faire avancer.
- Un travail agile, en synergie avec le service public de l'emploi, qui ajoute un nouveau canal d'aller-vers et de médiation aux politiques d'insertion des jeunes. Suite au diagnostic, les médiateurs sont capables d'estimer la meilleure option pour les jeunes, en les raccrochant à la structure qui pourra les aider et en accompagnant ceux qui ne sont pas éligibles, et parfois en maintenant motivés ceux qui ont été orientés vers le service public de l'emploi et n'ont pas réussi à se maintenir dans leurs premiers accompagnements.

Redonner la confiance nécessaire à la construction d'un projet de vie à travers des activités inspirantes en ligne et en physique



Projet digital

Porteur

Le projet ProxiNum est porté par l'entreprise **WebForce3**, un réseau de 50 écoles des métiers du numérique qui propose aux jeunes sortis du système éducatif des formations accessibles sans prérequis de diplômes pour leur permettre d'accéder à une qualification et de s'insérer durablement dans l'emploi. WebForce3 a formé 10 000 personnes depuis sa création en 2014 et 2 500 personnes en 2022., 10 % des bénéficiaires sont issus de QPV, 15 % sont en situation de handicap et 33 % infra-bac.

Un consortium a été créé pour ce projet avec **Olecio**, start-up engagée, créée par spécialistes du monde de l'emploi et de la formation. Olecio conseille les pouvoirs publics pour développer l'employabilité de tous les publics, en particulier les moins qualifiés, et a créé [une plateforme](#) favorisant le repérage des NEET et leur orientation en s'appuyant sur leurs centres d'intérêt.

Présentation

A travers une plateforme référençant des milliers de contenus multimédias et proposant une expérience ludo-pédagogique aux jeunes, le projet ProxiNum a pour objectif de **repérer 6 000 jeunes NEET** et de les orienter vers les acteurs de l'orientation et de la réinsertion professionnelle.

Ces derniers pourront participer sur tout le territoire à **20 événements de remobilisation et de découverte des métiers du numérique** dès lors qu'un intérêt pour le numérique aura été confirmé. **1 000 jeunes** sont ciblés par ces événements de remobilisation. Les **5 000 jeunes** présentant d'autres intérêts seront orientés vers des partenaires pouvant les accompagner, particulièrement dans le cadre du CEJ.

De nombreuses opérations de communication en ligne (SEA, SEO, influenceurs, partenariats...) permettront de générer du trafic vers la plateforme Olecio.fr et vers les événements organisés partout en France pour repérer et orienter vers les bons conseillers d'orientation / insertion professionnelle.

Bonne pratique

La spécificité du projet ProxiNum repose sur le choix d'une **hybridation forte entre le numérique et l'humain**, mais aussi sur **l'utilisation des appétences, des centres d'intérêt** comme point d'appui pour attirer, créer du lien et orienter ensuite vers les bons partenaires sur tout le territoire.

Le projet repose sur la conviction que, pour réussir à remobiliser les jeunes sortis du système éducatif et sans emploi, **les expériences et les canaux digitaux et physiques doivent être étroitement mêlés.**

Si le **repérage** des publics NEET dans le cadre du projet s'effectue sur les **réseaux sociaux**, leur **remobilisation** s'appuie en grande partie sur des **événements physiques**, des rencontres avec des personnalités inspirantes et de l'accompagnement humain.

C'est pourquoi ce projet ProxiNum propose d'allier les deux dimensions numériques et humaines.

Dans le cadre du projet, un accent fort est porté sur le **handicap**. En effet, les jeunes en situation de handicap sont sur-représentés dans les populations NEET. Le projet intègre dès lors un travail important sur l'accessibilité du site et lors des événements.

L'expérience de WebForce3 qui avec l'appui de l'Agefiph déploie des **programmes spécifiques à destination des personnes en situation de handicap** représente à ce titre un atout.

La collection des guides de capitalisation du Plan d'investissement dans les compétences



7 guides pour capitaliser et apprendre des projets financés dans le cadre du Plan d'investissement dans les compétences :

« Expérimenter ne suffit pas. Il faut savoir apprendre de ce que l'on expérimente via des centaines d'acteurs engagés sur le terrain, et consolider ensemble ces apprentissages. Il faut savoir ensuite transformer l'action à partir de ce que l'on a appris. »

Carine Seiler, Haut-commissaire aux compétences.

La collection des guides de capitalisation est une des traductions de la dynamique d'expérimentations et d'apprentissages portée par le Haut-commissariat aux compétences et, plus généralement, par le ministère du Travail, du Plein emploi et de l'Insertion, dans le cadre des appels à projets du Plan d'investissement dans les compétences et des Pactes régionaux d'investissement dans les compétences.



Ce premier relevé de pratiques, réalisé à mi-chemin, pour des programmes et projets dont les réalisations sont attendues sur les années 2019 à 2023, demandera à être enrichi, amendé ou consolidé, au terme des déploiements.



**INVESTIR
DANS VOS
COMPÉTENCES**