

APPEL À PROJETS

100 % INCLUSION

La fabrique
de la remobilisation

PRÉSENTATION DES PROJETS DES LAURÉATS

6 NOVEMBRE 2018



INVESTIR
DANS VOS
COMPÉTENCES



MINISTÈRE DU TRAVAIL

HAUT-COMMISSARIAT
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 le 3 octobre 2018 ;
- évaluation de la qualité des projets par le **comité de sélection** composé de personnalités indépendantes le 8 octobre 2018 ;
- décision des projets retenus et attribution des financements par le **comité d'engagement** présidé par la ministre du Travail le 12 octobre 2018.

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. »*

Les projets lauréats

- 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 meilleures 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 NEETs, 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 politiques 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 politiques 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 minimas 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 NEETs, demandeurs d'emploi de longue durée (dont seniors), inactifs

Durée d'un parcours-type : 15 mois maximum



