

Accélérateur d'innovation sociale pour l'accès à l'emploi des chômeurs de longue durée

Etude de faisabilité

Jeun_ESS_Créative

Décembre 2017

Sommaire

PREAMBULE	4
1. PHILOSOPHIE DU PROJET	6
1.1. PROPOSER UN PARCOURS AUTOUR D'UN PROJET INTEGRE.....	6
1.2. TRANSMETTRE ET FAVORISER UN ENGAGEMENT DE TYPE PROFESSIONNEL DES JEUNES.....	6
1.3. PERMETTRE LA PROJECTION DES JEUNES SUR DE NOUVEAUX POSSIBLES PROFESSIONNELS.....	7
2. CADRE DE DEPLOIEMENT DU PROJET	8
2.1. PRESENTATION DE LA STRUCTURE PORTEUSE DU PROJET.....	8
2.1.1. <i>Principes d'intervention de l'association Créaquarter</i>	8
2.1.2. <i>Organisation de l'association Créaquarter</i>	9
2.1.3. <i>Modèle économique de la structure</i>	10
2.2. CONTEXTE ET OBJECTIFS DE JEUN_ESS_CREATIVE.....	10
2.3. MODALITES CONCRETES D' ACTIONS DU PROJET.....	12
2.3.1. <i>Présentation générale du parcours d'immersion</i>	12
2.3.2. <i>Ateliers thématique de conception</i>	14
2.3.3. <i>Accompagnement individuel</i>	15
2.3.4. <i>Découverte de différents parcours, métiers et univers professionnels</i>	16
2.3.5. <i>Suivi post-immersion</i>	16
2.4. CONDITIONS HUMAINES ET FINANCIERES DE MISE EN ŒUVRE DU PROJET.....	17
2.4.1. <i>Moyens humains</i>	17
2.4.2. <i>Moyens financiers</i>	17
3. ANALYSE D'IMPACTS DU PROJET	19
3.1. IMPACTS SUR LES PUBLICS.....	19
3.2. IMPACTS SUR LA STRUCTURE PORTEUSE.....	21
3.3. IMPACTS SUR L'ENVIRONNEMENT DE LA STRUCTURE	23
3.3.1. <i>Pour les prescripteurs</i>	23
3.3.2. <i>Pour les associations et acteurs de l'ESS</i>	23
3.3.3. <i>Pour les intervenants et entreprises partenaires</i>	23
4. TRANSFERABILITE ET ESSAIMAGE DU PROJET	25
4.1. ANALYSE DES CRITERES DE REUSSITE ET DE BLOCAGE DE L'INNOVATION ET DE SON ESSAIMAGE	25
4.1.1. <i>Critères internes à la structure</i>	25
4.1.2. <i>Critères externes liés à l'environnement de la structure</i>	27
4.2. RECAPITULATIF DES ENJEUX A PRENDRE EN COMPTE DANS L'ESSAIMAGE	27
4.2.1. <i>Analyse SWOT</i>	27
5. PRESENTATION DU SCENARIO RETENU POUR L'ACCOMPAGNEMENT A L'ESSAIMAGE PAR L'ACCELERATEUR D'INNOVATION SOCIALE	29
5.1. STRATEGIE ET OBJECTIFS DE L'ESSAIMAGE	29
5.1.1. <i>Stratégies d'essaiimage</i>	29
5.1.2. <i>Objectifs de l'accompagnement par l'AIS</i>	30
5.2. PRESENTATION DES MODALITES OPERATIONNELLES D'ESSAIMAGE PRESCRITES	30
5.2.1. <i>Périmètre de l'essaiimage</i>	30
5.2.2. <i>Etapes prescrites</i>	33

5.3.	GOUVERNANCE DU PROJET D'ACCOMPAGNEMENT A L'ESSAIMAGE	36
5.4.	EVALUATION DE L'ESSAIMAGE	36
5.4.1.	<i>Modalités d'évaluation</i>	36
5.4.2.	<i>Indicateurs de réussite</i>	37
5.5.	CALENDRIER DU PROJET D'ACCOMPAGNEMENT A L'ESSAIMAGE.....	42

PREAMBULE

Impulsé par le Ministère du Travail, de l'Emploi, de la Formation Professionnelle et du Dialogue Social en février 2015 dans le cadre du plan « Prévenir, aider, accompagner : Nouvelles solutions face au chômage de longue durée », l'Accélérateur d'innovation sociale a pour objet de développer l'innovation sociale au cœur de la lutte contre le chômage de longue durée.

Porté par l'Agence nouvelle des solidarités actives (Ansa), l'Accélérateur d'innovation sociale a depuis lors permis l'essaimage d'un vivier de projets innovants dans la lutte contre le chômage de longue durée en s'appuyant sur un écosystème partenarial riche impliquant les services publics de l'emploi, les services déconcentrés de l'Etat, les collectivités territoriales, les réseaux de l'ESS, les entreprises, etc.

L'Ansa (statut associatif) a été créée en janvier 2006 afin de mettre en œuvre des actions locales, expérimentales et innovantes de lutte contre la pauvreté et l'exclusion en France et en Europe.

L'Accélérateur d'innovation sociale pour l'accès à l'emploi des chômeurs de longue durée (AIS) correspond donc à un programme spécifique en son sein.

Ses missions sont les suivantes :

- Repérer des projets innovants identifiés comme prometteurs compte tenu de leurs premiers résultats,
- Essaimer ces projets,
- Evaluer leur impact et leur efficacité et en tirer des enseignements sur leur pertinence,
- Synthétiser et diffuser l'état des connaissances auprès des acteurs.

Il s'appuie sur un comité de pilotage composé des membres suivants : DGEFP*, DGCS, Pôle Emploi, CGET*, ADF, ARF, partenaires sociaux*, AG2R* et pro BTP*1. Il a également bénéficié du soutien de Engie et d'Accenture dans le cadre d'un mécénat de compétences.

Depuis son année de lancement en 2015, l'Accélérateur d'innovation sociale (AIS) a pu constituer un vivier de projets innovants et accompagner une partie d'entre eux :

- « Territoire 0 chômeur » porté par le mouvement ATD Quart Monde : il a fait l'objet d'une étude de faisabilité en octobre 2015 avant d'être finalement déployé dans un cadre législatif spécifique, en dehors de l'AIS.
- « VITA AIR » porté par l'association intermédiaire AIRServices à Parthenay, entré en juillet 2015.
- « Parcours Gardien » porté par les groupes économiques et solidaires Unis Vers l'Emploi à Villeurbanne et Interm'Aide Emploi à Rouen, entré en avril 2016.
- TAPAJ (Travail alternatif payé à la journée) fondé par le comité d'étude et d'information sur la drogue à Bordeaux (CEID) et porté aujourd'hui par le réseau national TAPAJ France, entré en juin 2016.
- Solidarité Energie Insertion (SOLENI), porté par le groupe économique et solidaire Ulisse à Grenoble, entré en juin 2016.

*Ces partenaires contribuent également au financement de l'Accélérateur d'innovation sociale.

Organisé pour la seconde année consécutive, l'appel à projets innovants 2017 a permis d'identifier trois nouvelles innovations en vue de leur déploiement :

- Le projet « Lieu Ressources Emploi et Formation » de l'association LAHSo à Lyon
- Le projet Rallye pour l'emploi porté par la Fédération nationale des Clubs Régionaux d'Entreprises Partenaires de l'Insertion (CREPI)
- Le projet Jeun_ESS_Créative, mis en œuvre par l'association Créaquarter, objet de la présente étude de faisabilité

Le travail d'étude de faisabilité de l'accompagnement au changement d'échelle du projet Jeun_ESS_Créative a été initié en octobre 2017. Il a conduit l'ANSA à réaliser deux rencontres de l'équipe Créaquarter dans les locaux de l'association, des rencontres et échanges téléphoniques avec les principaux partenaires du projet, qui ont permis d'affiner la compréhension de la démarche et des enjeux de cet essaimage.

L'étude présentée ci-après s'attache à en décrire la valeur-ajoutée et proposer *in fine* une méthode d'accompagnement à l'essaimage adaptée, qui en précise les conditions de réussite.

1. PHILOSOPHIE DU PROJET

Jeun_ESS_Créative est un parcours d'immersion professionnelle de deux semaines, construit pour les jeunes éloignés de l'emploi et sortis du système éducatif, autour d'un projet de création d'un produit ou d'un service. Par le faire et l'appui de professionnels, les jeunes apprenants découvrent un large panel de pratiques professionnelles et les bases de la gestion de projet auxquelles ils n'ont pas accès habituellement. L'association Créaquarter entend ainsi défendre l'insertion et l'épanouissement professionnel des jeunes dans un métier choisi et non subi.

1.1. Proposer un parcours autour d'un projet intégré

Le principe du parcours d'immersion est de proposer aux jeunes de s'impliquer sur l'intégralité d'un projet avec un objectif tangible. Aujourd'hui, la méthodologie Jeun_ESS_Créative est déclinée autour de la création d'une marque textile : de la conception de l'image de marque et du visuel à la distribution (communication, événementiel...) en passant par l'impression de T-Shirts et tote bags. Sans être une fin en soi, le projet de création de pièces textiles personnalisées sert de support pédagogique attractif pour les jeunes. En effet, il favorise l'implication des jeunes pendant les deux semaines d'immersion et constitue une première étape dans leur remobilisation. Les modules nécessaires à sa réalisation donnent à appréhender aux jeunes différents processus de travail : la conception, la production et la distribution. Ainsi le parcours en projet permet aux apprenants de se confronter à ces différents processus que l'on retrouve dans le monde professionnel. Jeun_ESS_Créative est aussi pensé par l'équipe de Créaquarter comme une initiation à la gestion de projet et à l'entrepreneuriat.

1.2. Transmettre et favoriser un engagement de type professionnel des jeunes

La transmission aux jeunes éloignés de l'emploi et sortis du système éducatif est le cœur d'action de l'association Créaquarter. Face à ces publics qui entretiennent souvent des rapports compliqués aux systèmes scolaires et institutionnels, il s'agit de proposer d'autres modes de faire. L'action de Créaquarter se définit notamment par des approches pédagogiques spécifiques : l'apprentissage par le faire, un système de relations non verticales, bienveillantes et sans préjugés, et des intervenants d'un niveau professionnel.

Si les jeunes ont une obligation de présence aux sessions, les animateurs ne les forcent jamais à faire et rien n'est réalisé pour eux. L'objectif est de remobiliser chacun des jeunes en les rendant acteurs du projet. Ainsi tous les modules de transmission prennent la forme d'application pratique plutôt que de transfert vertical des connaissances. Dans cette perspective, les encadrants et les intervenants se posent d'égal à égal avec les jeunes participants. Il est important que le cadre soit bienveillant pour que les jeunes ne se sentent pas jugés ou évalués.

Enfin le parcours d'immersion Jeun_ESS_Créative doit ouvrir les perspectives professionnelles des apprenants. Ce sont donc des intervenants professionnels qui transmettent leur savoir-faire mais aussi leurs expériences. Cette transmission, couplée à la mise à disposition de matériel professionnel permet à travers la conception de produits de qualité, la mise en valeur des talents des jeunes apprenants.

1.3. Permettre la projection des jeunes sur de nouveaux possibles professionnels

Le parcours d'immersion Jeun_ESS_Créative doit permettre aux jeunes en décrochage d'engager une réflexion sur leur projet professionnel en ne se cantonnant pas aux secteurs vers lesquels ils sont traditionnellement orientés faute de qualification (vente, bâtiment, sécurité, etc.). Un des principes d'action fort du parcours est donc de faire découvrir aux apprenants différents secteurs d'activité et statuts d'entreprises... Le parcours constitue notamment une première introduction à l'économie sociale et solidaire (ESS) et à l'entrepreneuriat. De plus, la diversité des profils des intervenants doit favoriser un environnement d'apprentissage riche.

Les processus de travail auxquels les jeunes ont pu s'essayer pour la réalisation du projet (conception, production, distribution) se retrouvent dans les missions professionnelles des différentes personnes rencontrées. A partir de là, un des objectifs de l'accompagnement est d'ouvrir aux jeunes la perspective de construction d'un parcours de formation pour acquérir les compétences éventuellement nécessaires au secteur, statut, salaire ou missions qu'ils visent.

2. CADRE DE DEPLOIEMENT DU PROJET

2.1. Présentation de la structure porteuse du projet

Créée en janvier 2013 dans le 19^{ème} arrondissement de Paris par deux étudiants, l'association Créaquartier s'est dès le début fixée comme objet l'immersion et la formation des jeunes du secteur à un large panel de pratiques professionnelles, notamment de l'économie sociale et solidaire. L'objectif est ainsi de défendre à la fois l'épanouissement professionnel et l'insertion sur le marché du travail des jeunes en situation de chômage et de décrochage scolaire.

L'association Créaquartier porte plusieurs actions :

- Des immersions Jeun_ESS_Créative de deux semaines autour de la création d'une marque textile.
- Des évènements conviviaux :
 - o Les évènements « Dimanche en fête », organisés dans le 19^e arrondissement, sont des tournois de foot organisés une fois par mois avec un repas cuisiné par les mères du quartier, l'intervention d'associations sur différentes thématiques (culture, écologie, insertion professionnelle ...), des animations, des concerts ...
 - o Les soirées de suivi de Jeun_ESS_Créative réunissent des jeunes ayant participé à Jeun_ESS_Créative et des personnes extérieures au projet. Sont ainsi proposés -au-delà d'un suivi de la situation des jeunes - des ateliers créatifs, un repas convivial et un concert à l'ensemble des participants.

L'association cherche actuellement à décliner la méthodologie Jeun_ESS_Créative à d'autres secteurs d'activité comme le numérique. L'idée est, à terme, de proposer un panel de parcours : Jeun_ESS_Créative Mode, Jeun_ESS_Créative Numérique ... Par ailleurs, à moyen terme, il est envisagé de développer des formations plus longues (ex : formation de 4 mois sur le développement web).

2.1.1. PRINCIPES D'INTERVENTION DE L'ASSOCIATION CREAQUARTIER

L'action de l'association Créaquartier a été pensée à partir d'une analyse fine du maillage associatif du 19^{ème} arrondissement à une époque où celui-ci n'avait pas encore le statut de quartier politique de la ville (QPV). La majorité des structures implantées proposaient de l'accompagnement social, de l'animation de quartier et de l'accompagnement à l'emploi (aide à la rédaction de CV et de lettre de motivation...), mais il n'existait pas d'offre de formation pour les jeunes. Sur ce constat, l'association Créaquartier s'est positionnée sur la défense de la formation et de l'insertion des jeunes dans des métiers choisis. La transmission au travers de thématiques proches des intérêts des jeunes est un élément essentiel de l'identité de l'association Créaquartier.

Les parcours d'immersion de l'association sont conçus pour les jeunes éloignés de l'emploi et en situation de chômage, mais ils ont aussi vocation à être proposés à des publics plus spécifiques : les jeunes réfugiés, les jeunes en travaux d'intérêt général (TIG), potentiellement les décrocheurs mineurs, en réflexion avec la Mission locale. Dans le cadre des parcours d'immersion, aussi bien que lors des événements, la diversité des publics est un principe fort des interventions de Créaquarter. Les Dimanches en Fêtes organisés tous les mois dans le 19^e arrondissement réunissent en moyenne une centaine de participants et sont l'occasion d'une mixité des publics (catégorie socio-professionnelle, âge, genre ...).

2.1.2. ORGANISATION DE L'ASSOCIATION CREAQUARTIER

L'équipe de Créaquarter est composée en 2017 de deux salariés à temps plein (l'un en CDI, l'autre en CDD) et de deux volontaires en service civique à temps partiel. Les missions des salariés portent sur l'organisation des sessions, le développement de la structure (partenariat, levée de fonds ...) et la structuration de nouvelles formations. Les volontaires sont plutôt mobilisés sur les sessions d'immersion et les soirées de suivi.

Le conseil d'administration de Créaquarter est composé de huit personnes présentant des profils variés (éducateur spécialisé, porteur de projet associatif...). Les rencontres sont trimestrielles et permettent de recueillir les expertises de chacun sur le développement de l'association. Les structures représentées sont :

- Les Têtes de Pub (agence de développement stratégique de marque) - avec le président Frédéric Grandjean
- L'Unesco – Délégation du Pérou (Organisations des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture)
- L'Université Paris Dauphine
- La Cravate Solidaire (Association d'insertion par la mise à disposition de tenues professionnelles)
- Animafac (Réseau d'associations étudiantes)
- ASEP (Association sportive enfant parent)
- Join Hands (Association d'insertion des migrant(e)s par des activités sportives et culturelles)
- OPEJ Fondation E.Rothschild (Club de prévention spécialisée sur Paris 19^e)

En 2017, l'équipe de Créaquarter est basée dans un incubateur d'associations étudiantes – l'Arsenal de Animafac. Pour les années à venir, des locaux propres à Créaquarter sont envisagés, notamment l'ouverture du « Bendo créatif ».

« Le Bendo créatif » : Perspective d'un lieu propre à Créaquarter dans le 19^e

Créaquarter n'a pas, pour l'instant, de locaux propres qui permettraient de mieux accueillir les jeunes pendant et après les périodes d'immersion professionnelles. Un des projets de l'association pour 2018 est d'ouvrir « Le Bendo créatif », un lieu dédié aux jeunes entre 16 et 25 ans ni en emploi, ni en formation pour leur permettre de s'initier à de nouvelles pratiques professionnelles, de tester de nouveaux projets associatifs, entrepreneuriaux ou artistiques... Ainsi le lieu d'une surface espérée de 150 à 250 m² serait composé de plusieurs espaces : un espace d'accueil, un atelier de sérigraphie et de création artistiques, un studio de production audiovisuelle, un espace numérique,

un espace incubateur, une ressourcerie, un espace de restauration, un showroom des productions des jeunes et un bureau pour l'équipe de Créaquarter.

2.1.3. MODELE ECONOMIQUE DE LA STRUCTURE

Le modèle économique de Créaquarter repose sur

- des offres de parcours d'immersion professionnelle assurées à des prescripteurs (Mission locale de Paris, le bailleur social Immobilière 3F)
- des mécènes privés (Fondation Véolia, Banque Edmond de Rothschild, Fondation Aviva)
- de l'autofinancement (prestation de sérigraphie, évènements ...)
- des contributions volontaires de mécènes de compétences

La part de ces différentes lignes de financement a évolué avec le développement de la structure.

L'association Créaquarter a pu émerger au début surtout grâce à l'engagement bénévole de ses fondateurs et de leurs partenaires. Différents formats de parcours de formation ont pu être expérimentés grâce au soutien financier de fondation, comme Véolia en 2016 (à hauteur de 12 000€), et à l'engagement d'intervenants bénévoles sur les ateliers. C'est finalement sur le format de 2 semaines d'immersion Jeun_ESS_Créative que la Mission locale de Paris a financé, entre juin 2016 et fin 2017, six sessions d'immersion à hauteur de 8000 € pour des promotions de 22 jeunes en Garantie jeunes, soit 363 € par apprenant. Depuis lors, Créaquarter a rencontré d'autres types de prescripteurs intéressés par le projet Jeun_ESS_Créative, notamment le bailleur social I3F implanté en Ile-de-France.

Pour garantir au modèle souplesse et pérennité, l'équipe de Créaquarter entend faire évoluer le modèle économique vers une plus grande part d'autofinancement. Des pistes commerciales sont donc actuellement en cours de réflexion.

Il faut noter que le modèle repose toujours en grande partie sur les contributions volontaires : des interventions bénévoles lors des parcours Jeun_ESS_Créative et, plus généralement pour l'association, la mise à disposition de locaux et des mécénats de compétence pour l'accompagnement au développement de la structure.

2.2. Contexte et objectifs de Jeun_ESS_Créative

Le 19^{ème} arrondissement, secteur parmi les plus denses du département parisien, cumule plusieurs difficultés socioéconomiques. Selon les chiffres 2014 de l'Insee, le chômage y touche près de 16,6% des habitants, contre 12,6% à Paris et 24,4 % y vivent sous le seuil de pauvreté contre 15,3% à Paris.² Ces problématiques touchent particulièrement les jeunes de ce secteur pour qui l'inactivité fait souvent suite à des situations de décrochage scolaire : 15 % des 16-25 ans dans le 19^e arrondissement de Paris ne sont ni en emploi ni en étude ni en formation, contre 9 % à Paris. Créaquarter a été créée afin d'intervenir auprès des jeunes de ce secteur, et plus particulièrement

² Insee, *Dossier complet – Commune de Paris 19^e Arrondissement*, Paru le 12/10/2017

du quartier « Crimée-Corentin Cariou»³ ; pour autant aucun critère géographique ne conditionne l'accès aux programmes proposés par l'association. Depuis décembre 2014, le quartier d'intervention de l'association est classé quartier politique de la ville.

Concentré des principes d'interventions de Créaquarter, le parcours d'immersion Jeun_ESS_Créative cible les jeunes éloignés de l'emploi et de la formation du territoire parisien avec l'objectif d'ouvrir leurs perspectives professionnelles et d'amorcer une réflexion sur leur projet. Les participants ne sont sélectionnés ni sur leurs aptitudes, ni sur leurs appétences pour la thématique de l'immersion, puisque la finalité de l'immersion réside davantage dans la remobilisation professionnelle des jeunes que leur montée en compétence sur les métiers découverts.

La Mission locale de Paris est, à ce jour le seul prescripteur, dans le cadre du dispositif Garantie jeunes⁴. Les participants aux différentes promotions de 2016 et 2017 avaient nécessairement entre 18 et 25 ans, remplissaient les critères d'éligibilité socio-économiques du dispositif et venaient, de fait, le plus souvent du 19^e arrondissement de Paris. Cependant l'action Jeun_ESS_Créative est ouverte à tous publics jeunes, dont des publics aux problématiques spécifiques (TIG, migrants, etc.) en fonction des prescripteurs.

Pour concevoir et communiquer le parcours d'immersion Jeun_ESS_Créative, ont été prises en compte les attentes de ce public. La thématique de la mode n'est pas déterminante en soi pour l'obtention des résultats attendus du parcours mais est un élément clé dans l'implication première des jeunes. La rémunération des apprenants n'étant pas prévue dans le modèle financier, le format court des deux semaines permet la participation de ceux qui ne suivraient pas une immersion longue dans ces conditions économiques.

A l'issue du parcours, les résultats attendus pour les apprenants sont :

- la prise d'autonomie dans la production créative et la conception de projet
- les liens tissés avec d'autres jeunes ayant des profils divers
- l'acquisition d'expérience en matière de gestion de projet collectif
- l'impulsion d'une dynamique positive de comportement proactif, de reprise de confiance en soi quant à sa capacité à apprendre de nouveaux métiers
- la découverte d'un large panel de métier
- la création d'un réseau professionnel
- l'engagement d'une réflexion sur le projet professionnel

A partir de ces résultats, les objectifs à moyen terme, conditionné souvent à un suivi dans la durée, sont divers :

- l'intégration facilitée sur le marché du travail
- l'inscription dans un organisme de formation supérieure
- l'émergence de porteurs de projets

A plus long terme, l'association Créaquarter veut défendre l'insertion durable sur le marché du travail et l'épanouissement professionnel des jeunes.

³ Ce secteur se situe en partie dans les quartiers politique de la ville « Michelet Alphonse Karr – Rue de Nantes ».

⁴ A noter qu'en début 2018, une session d'immersion est programmée avec un nouveau partenaire prescripteur, bailleur social (I3F).

2.3. Modalités concrètes d'actions du projet

2.3.1. PRESENTATION GENERALE DU PARCOURS D'IMMERSION

Les modalités actuelles de mise en œuvre du parcours

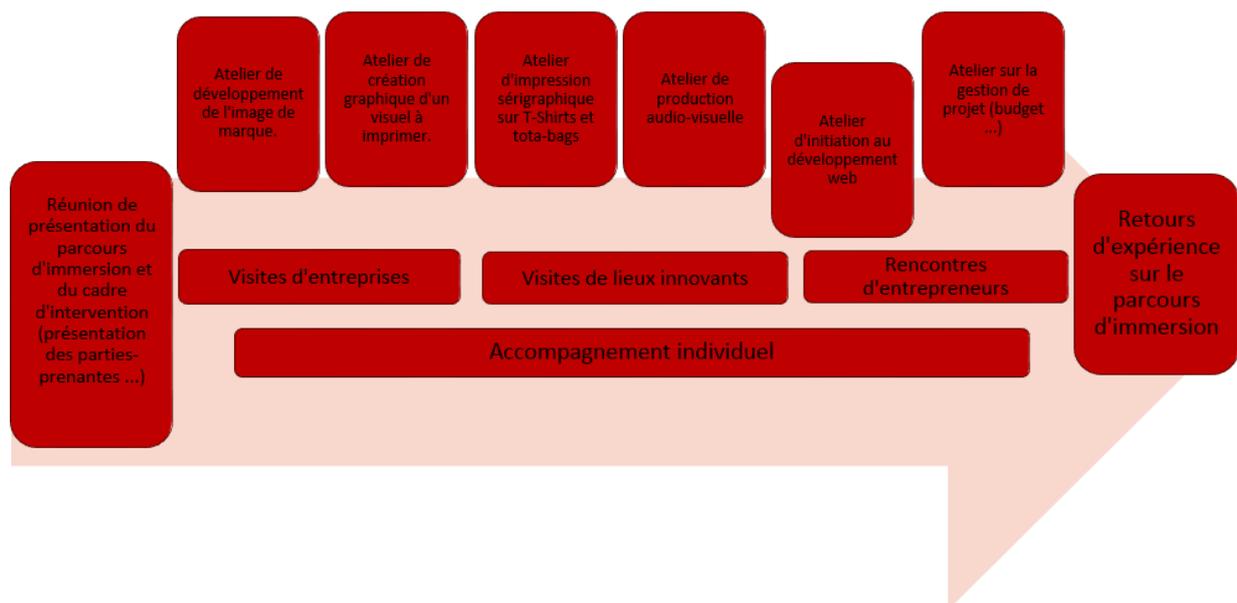
Un parcours d'immersion Jeun_ESS_Créative a lieu sur deux semaines à raison de 30 h par semaine pour des promotions d'environ 20 participants. Le fil rouge de ces deux semaines est la conception de A à Z d'une marque textile : de la réflexion sur l'image de marque, en passant par l'impression de T-Shirts et tote-bags avec visuel personnalisé, jusqu'à la réalisation d'élément publicitaire visant à promouvoir la marque créée. Le projet est mené collectivement : trois groupes de 6 à 7 jeunes sont formés et ont pour mission de produire 30 à 50 T-Shirts avec leur propre visuel et un support de communication spécifique (selon les groupes : spot publicitaire, shooting photo ou logo de la marque). Les jeunes sont ainsi répartis dans ces groupes en fonction de leur aisance par rapport à la capture de leur image.

A ces temps de conception viennent s'ajouter tout au long du parcours des temps d'échanges en individuel, des visites des lieux de l'économie sociale et solidaire et des rencontres avec des entrepreneurs. Il faut noter que ce n'est pas tant le format des deux semaines que le parcours en immersion autour d'un projet collectif qui constitue le cœur de la démarche Jeun_ESS_Créative.

Ainsi, pendant l'immersion, trois axes d'accompagnement s'entrecroisent :

- ateliers collectifs de conception
- accompagnement individuel
- découverte de différents parcours, métiers et univers professionnels

Déroulement d'une session Jeun_ESS_Créative :



Les intervenants sont mobilisés à partir du réseau de Créaquartier constitué par les équipes au fil de la participation à des évènements associatifs et à de la prospection sur internet. Les ateliers sont souvent coconstruit avec les acteurs rencontrés volontaires pour travailler avec ce type de public et ayant des savoir-faire à leur transmettre.

Il faut noter Jeun_ESS_Créative est bien un parcours d'immersion et non de formation ou de stage dans la mesure où le format permet de toucher à une diversité de pratiques professionnelles mais n'est pas certifiant et n'est pas conduit en milieu professionnel.

Un parcours en constante évolution

Entre 2016 et 2017, Jeun_ESS_Créative a principalement évolué en tant que prestation de service pour la Mission locale de Paris dans le cadre du dispositif Garantie jeunes. Ce format de parcours d'immersion permet d'assurer les deux premières semaines de la période SAS de la Garantie jeunes. Dans ce contexte, l'équipe de Créaquartier doit veiller au respect des engagements des jeunes en Garantie jeunes (feuille de présence à transmettre, respect du règlement intérieur ...). Le conseiller dédié à la promotion au sein de la Mission locale est présent à mi-temps pendant l'immersion et assure des entretiens individuels avec chacun des jeunes. C'est également avec lui, et un responsable de la Mission locale, que l'équipe de Créaquartier dresse un bilan de la session à l'issue des deux semaines.

Le dispositif Garantie jeunes porté par les Missions locales :

La Garantie jeunes est un dispositif à destination des jeunes de 16 à 26 ans, ni en étude, ni en emploi, ni en formation (NEET) et en situation de précarité, sans soutien familial. Formalisé par un contrat d'engagement réciproque d'un an entre un jeune et une Mission locale, l'accompagnement Garantie jeunes est un parcours intensif, personnalisé, collectif et individuel, combinant mise en situation de travail, montée en compétence et suivi socio-professionnel. La méthode se base sur les principes de « l'emploi d'abord » et sur l'identification et la valorisation des compétences transférables des jeunes.

L'accompagnement débute par une phase de « SAS » e 5 semaines en collectif pour étayer le parcours vers l'autonomie en s'appuyant sur le groupe, pour lequel les Missions locales ont une certaine marge de manœuvre d'organisation. Sur le territoire de Paris, la Mission locale prévoit lors de cette période : deux semaines d'ateliers en collectif, puis une semaine de remobilisation et de travail sur le projet professionnel au sein de la Mission locale et deux semaines de mise en situation en milieu professionnel. Le parcours Jeun_ESS_Créative s'inscrit ainsi dans les deux premières semaines de la Garantie jeunes de la Mission locale de Paris.

Dans les principes d'intervention de l'association Créaquartier, le suivi des apprenants post-immersion est une étape clé puisqu'il permet d'activer les résultats obtenus pendant les deux semaines d'immersion, de suivre et d'orienter, sur un temps plus long, les jeunes en exprimant la demande. De plus, les retours des apprenants lors du dernier jour d'immersion permettent de faire évoluer d'une fois sur l'autre le parcours proposé.

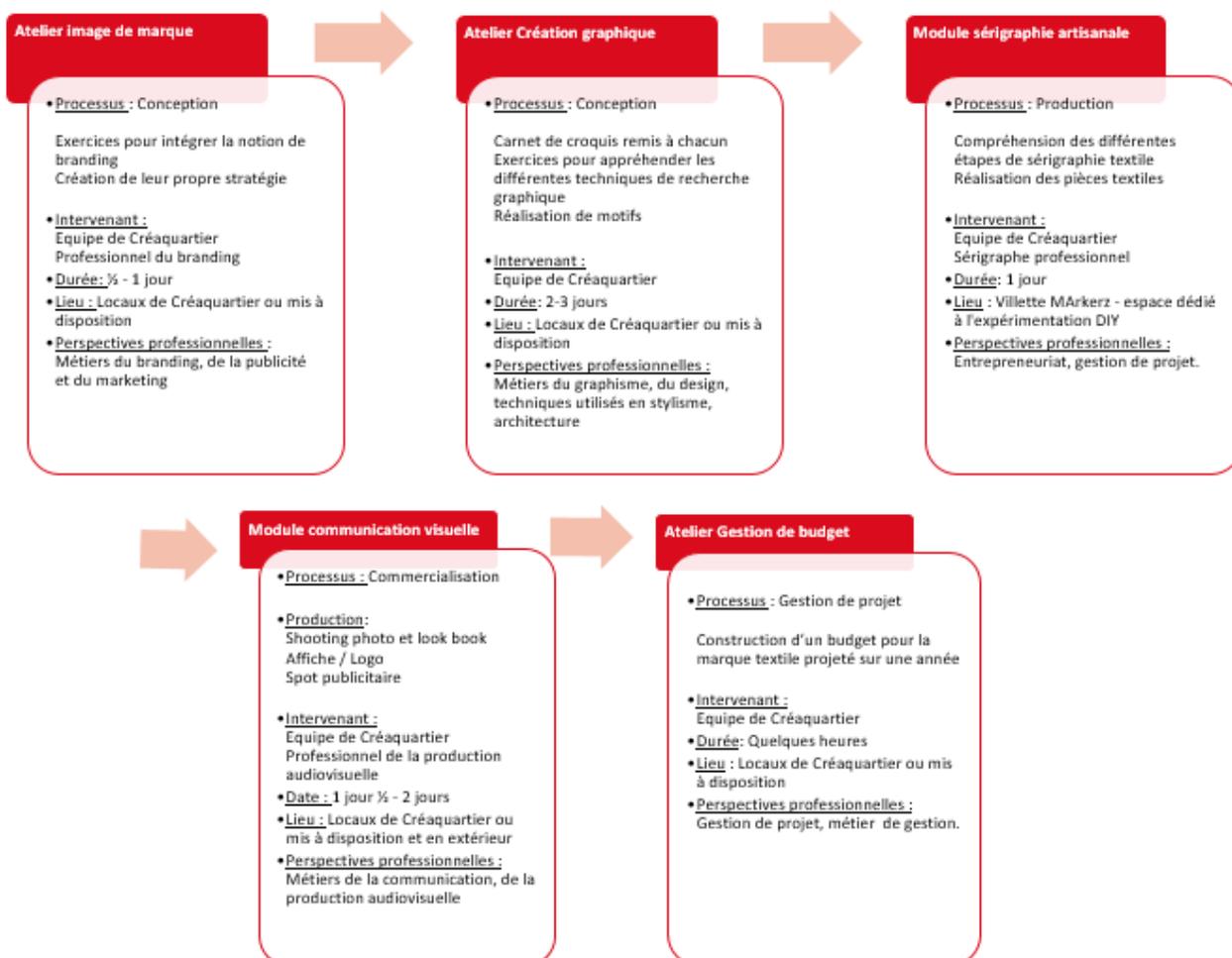
Le contenu du parcours est par ailleurs en perpétuelle évolution. L'équipe Créaquartier a ainsi identifié d'autres modules pouvant être intégré au projet comme par exemple la création d'un évènement de commercialisation des T-shirts produits ou la rédaction d'un plan de communication digitale. Des ateliers, annexes au processus de création d'une marque textile mais visant à développer les savoirs-être et savoir-faire des jeunes sont également envisagés par l'équipe Créaquartier : module d'orientation par le sport, module éloquence ...

2.3.2. ATELIERS THEMATIQUE DE CONCEPTION

La création d'une marque textile en plusieurs étapes

Le parcours proposé aux jeunes permet de passer par les différentes étapes d'un projet de création d'une marque textile : la réflexion sur l'image de marque, la création du visuel à travers des outils graphiques, l'impression grâce à des techniques de sérigraphie artisanale, la production d'un support de communication pour la commercialisation et la définition d'un plan de financement pour le lancement de la marque textile. Si le séquençage reste le même, la durée de chaque atelier peut varier notamment en fonction des besoins de chaque groupe.

Différentes étapes de création d'une marque textile :



La participation aux différents ateliers du parcours Jeun_ESS_Créative donne lieu à la remise d'un livret de compétence qui décline les missions accomplies en résultats obtenues et compétences développées. Cela doit permettre aux jeunes de faire le lien entre les modules suivis pendant l'immersion et la suite du parcours d'insertion.

Ateliers d'ouverture à d'autres pratiques professionnelles

Certains ateliers ne s'intègrent pas directement au processus de création d'une marque textile mais restent en cohérence avec le projet d'ouverture des perspectives professionnelles des jeunes. En ce sens, l'atelier de création de jeux vidéo permet aux apprenants de s'initier à la programmation web. Ce secteur est intéressant pour l'insertion professionnelle des jeunes puisqu'il compte des métiers en tension et des formations accessibles gratuitement, sans prérequis de qualification.

Atelier Création de Jeux vidéo

- **Processus :** Production
- Initiation à la logique de code à travers de jeux.
- Création de leur propre jeu.

• **Intervenant :**

- Equipe de Créaquartier
- Professionnel en web développement, créateur de plusieurs start-ups et autodidacte en web développement

• **Durée:** 6 heures

• **Lieu :** Fab lab du Carrefour Numérique

• **Perspectives professionnelles :** Métiers de la programmation (web développement ...)

2.3.3. ACCOMPAGNEMENT INDIVIDUEL

L'accompagnement individuel se fait tout au long des deux semaines d'immersion de façon informelle par les différents membres de l'équipe de Créaquartier en fonction des besoins, de la personnalité et des demandes de chaque apprenant. Le conseiller Mission locale dédié à la promotion accompagne chacun des apprenants en entretien individuel.

En parallèle des expériences vécues lors des ateliers et rencontres, les échanges individuels permettent de réfléchir au projet professionnel de chacun des jeunes. Les liens de confiance qui peuvent se tisser dans un cadre hors-institutionnel permettent souvent d'aller un cran plus loin dans la projection professionnelle des jeunes.

2.3.4. DECOUVERTE DE DIFFERENTS PARCOURS, METIERS ET UNIVERS PROFESSIONNELS

Tout au long de l'immersion, pour avancer sur le projet de création les apprenants se déplacent sur différents lieux de l'économie sociale et solidaire. Ainsi, les processus de conception, production et distribution sont appréhendés en présence d'autres publics, comme c'est le cas au Fab lab⁵ de la Villette. De plus, le parcours d'immersion inclut des visites d'espaces professionnels et de formations auxquels les jeunes ne sont pas exposés habituellement (agence de communication BETC, start-ups technologiques, école de programmation comme Simplon et l'Ecole 42...).

Pendant les derniers jours d'immersion, les apprenants vont pouvoir échanger avec des entrepreneurs, ayant souvent eu des trajectoires accidentées, pour que ceux-ci expliquent leur parcours de vie et leur métier. Ainsi les jeunes d'une part retrouvent dans les pratiques professionnelles exposées les différentes étapes qu'ils ont suivies pendant l'immersion et, d'autre part, peuvent se projeter dans un parcours professionnel en s'identifiant aux entrepreneurs.

2.3.5. SUIVI POST-IMMERSION

Des soirées de suivi sont organisées une à deux fois par mois. Cela permet de suivre les jeunes en se détachant des cadres trop formels. Y sont conviées toutes les promotions Jeun_ESS_Créative, ainsi que des participants extérieurs (jeunes du quartier d'intervention associés via le bouche-à-oreille et la communication sur les réseaux sociaux) : chaque jeune accompagné étant informé par téléphone de l'évènement. Contrairement au parcours d'immersion en lui-même, les soirées de suivi ne sont pas obligatoires. Elles sont séquencées en plusieurs temps :

- Bilan sur la situation des jeunes accompagnés
- Atelier culturel souvent assuré par un intervenant extérieur (ex : théâtre, atelier d'écriture...)
- Temps convivial (repas, concert ...)

Les jeunes accompagnés ne participant pas aux soirées de suivi sont rappelés individuellement par l'équipe de Créaquartier, deux semaines après la fin de l'immersion, pour faire un bilan de leur situation professionnelle. Ces modalités de suivi des jeunes permettent à Créaquartier d'alimenter la mesure d'impact de leur action.

Par ailleurs, les jeunes ayant participé à des immersions Jeun_ESS_Créative peuvent revenir dans les soirées de suivi vers l'équipe Créaquartier pour demander conseils, appui aux démarches d'orientation (reprise d'étude, prêts étudiant ...). De plus, tout le matériel de sérigraphie reste à leur disposition.

Dans le cadre de son inscription dans le dispositif Garantie jeunes, Créaquartier met enfin à disposition des apprenants son réseau partenarial pour trouver des stages (réalisés en quatrième et cinquième semaines de la période de SAS Garantie jeunes). La Mission locale de Paris s'engage à réaliser un retour sur la suite du parcours des jeunes après l'immersion Jeun_ESS_Créative.

⁵ Lieu ouvert au public où il est mis à sa disposition toutes sortes d'outils, notamment des machines-outils pilotées par ordinateur, pour la conception et la réalisation d'objets.

2.4. Conditions humaines et financières de mise en œuvre du projet

2.4.1. MOYENS HUMAINS

Pour la planification du parcours d'immersion, les salariés de Créaquartier doivent s'y prendre environ un mois en avance pour mobiliser les différents partenaires (intervenants et porteurs de projet témoinnant), réserver les lieux investis, éventuellement se coordonner avec le prescripteur, mais aussi acheter le matériel. Cependant, après la mise en place de six promotions depuis juin 2016, le temps d'organisation est réduit et, sans être en capacité de le mesurer exactement tant il est diffus, il est possible d'affirmer que celui-ci représente beaucoup moins d'un temps plein.

Pendant les deux semaines d'immersion, l'équipe interne mobilise un à deux salarié(s) en continu, avec si possible l'appui d'un bénévole ou d'un service civique. Eu égard à la dimension fortement créative du projet proposé aux jeunes, il est important que certains membres des équipes internes ou intervenants externes présentent des profils artistiques. Ainsi les équipes de Créaquartier en 2016 et en 2017 intégraient des services civiques issues d'école d'art.

Des intervenants externes sont mobilisés sur les modules de conception de façon bénévole ou rémunérée en fonction de leurs besoins et intérêts. Pour certaines structures à but non lucratif, il est intéressant d'apprendre à transmettre leur savoir-faire au public des jeunes en décrochage. Il est à noter qu'en plus de leurs savoir-faire propres l'équipe de Créaquartier est montée en compétence sur certaines étapes de création textile. Cela leur permet d'encadrer eux-mêmes certains modules (module de création graphique, conception d'un jeu vidéo...). Cela permet de limiter le coût total de l'immersion mais la présence de professionnel reste essentielle au parcours des jeunes.

A l'issue de l'immersion, le temps passé au suivi des jeunes est assez conséquent. Chaque participant des différentes promotions Jeun_ESS_Créative est contacté par téléphone pour le convier à la soirée de suivi ou le cas échéant recueillir des informations sur sa situation actuelle. Cela représente un équivalent temps plein sur deux jours. Les équipes sont ensuite mobilisées le soir pour les événements de suivi.

2.4.2. MOYENS FINANCIERS

De manière générale, afin d'assurer le volet conception des immersions Jeun_ESS_Créative, Créaquartier a à disposition :

- Un carrousel de sérigraphie mobile fabriqué de façon artisanale lors des premières promotions.
- Deux appareils photo
- Des logiciels de bureautique et de production audio-visuelle

Si ce matériel représente un coût au lancement de l'action, il peut être amorti après plusieurs sessions.

Il reste que pour chaque session, il faut acheter :

- Des fournitures arts plastiques de création graphique
- Du matériel et de la peinture à sérigraphie
- De T-Shirts et tote-bags vierges

Les coûts associés à la mise en œuvre d'une session de Jeun_ESS_Créative sont ainsi estimés de la façon suivante :

Postes de dépense de fonctionnement	Coûts fixes - 1ère session	Coûts pour 6 sessions
Assurance	250,00 €	250,00 €
Equipements de fonds dont : - carrousel de sérigraphie, matériel de sérigraphie, insoleuse 3990 € - appareil photo 1600 € - logiciels de production audio-visuelle 2 200 €	7790,00 €	7 790,00 €
Petits équipements dont : - T-Shirts, tote-bags - fourniture de création graphique - matériel sérigraphie - peinture sérigraphie	1 460,00 €	8 760,00 €
Prestataires extérieurs	1 850,00 €	11 100,00 €
Total des dépenses engagées	11 350,00 €	27 900,00 €
Total par session	11 350,00 €	4 650,00 €

Il faut noter que le tableau ci-dessus est à titre indicatif et qu'il ne prend pas en compte les postes de dépense majeurs que sont les frais de personnel et les locaux (dans la mesure où ces coûts sont considérés comme inhérent au fonctionnement de l'association).

Le coût de l'organisation d'une première session Jeun_ESS_Créative est, ainsi, de l'ordre de 11 350 €. Après 6 sessions mises en place, les dépenses initiales sont amorties et le coût de chaque session est de l'ordre de 4 650 €.

En termes de locaux, une session Jeun_ESS_Créative mobilise :

- Un espace pouvant accueillir 25 personnes : jusqu'ici, l'association Créaquarter a pu bénéficier, pour l'organisation des sessions, de locaux mis à disposition gracieusement par l'association Animafac, le Fab lab de la Villette et la Mission locale de Paris.
- Une salle pouvant être mise dans l'obscurité totale pendant 30 minutes (pour l'atelier de sérigraphie).
- Une salle informatique avec un ordinateur par apprenant – Fab lab de la Villette (Carrefour du Numérique).

3. ANALYSE D'IMPACTS DU PROJET

3.1. Impacts sur les publics

Certains résultats de l'action Jeun_ESS_Créative sur les jeunes accompagnés sont disponibles grâce à une démarche de mesure d'impact mise en place par l'association : cette dernière s'est appliquée, en septembre 2017, à recontacter l'ensemble des jeunes suivi entre juin 2016 et septembre 2017 afin de connaître leur situation professionnelle. Si cette mesure d'impact appelle à être professionnalisée (en ce sens, l'association est à la recherche d'un mécénat de compétences pour réaliser l'évaluation de l'action), elle offre toutefois une analyse intéressante du devenir des jeunes suite à l'action.

Dans le cadre de son partenariat avec la Mission locale de Paris, Créaquartier a accompagné un total de 104 jeunes, lors de 6 sessions de Jeun_ESS_Créative. Le taux de présence journalier lors des sessions se situe autour de 80% (chiffres disponibles sur deux sessions de février et mars 2017).

Les résultats en termes d'insertion sont les suivants :

Situation des jeunes à la sortie de l'action Jeun_ESS_Créative (maximum 3 mois après l'action)		
Entre juin 2016 et septembre 2017 (6 promotions)		
	En nombre	En %
Nombre de répondants	78 (soit 75% des jeunes ayant bénéficié de l'action)	
En emploi	20	26%
En stage	8	10%
En formation	23	29%
En attente de résultat pour intégrer une formation	12	15%

Il est ainsi possible de conclure que **65% des jeunes accompagnés ont connu une sortie considérée comme dynamique** (jeunes en emploi, en stage ou en formation).

Il est néanmoins à noter que l'impact des sessions Jeun_ESS_Créative peut difficilement être isolé de celui plus général du programme Garantie jeunes dans la mesure où l'ensemble des jeunes accompagnés étaient inscrits dans ce programme et ont donc bénéficié d'un accompagnement plus large que celui dispensé par Créaquartier.

Au-delà des résultats en termes d'insertion professionnelle, le projet poursuit différents objectifs qui, selon la Mission locale de Paris et les jeunes interrogés, ont un impact sur les bénéficiaires :

Mise en place d'une dynamique d'insertion professionnelle

Le parcours Jeun_ESS_Créative n'est pas qualifiant mais permet de faire découvrir aux jeunes de nouvelles pratiques professionnelles, notamment celles du monde de l'économie sociale et solidaire (ESS). Il n'est ainsi pas déterminant que les métiers découverts correspondent aux appétences des jeunes, l'objectif premier n'étant pas de les former mais plutôt de favoriser la mise en place d'une dynamique d'insertion professionnelle.

A travers l'action, il s'agit pour les bénéficiaires de s'ouvrir à d'autres métiers que ceux auxquels ils sont souvent cantonnés faute de qualification, de mûrir leur projet professionnel dans cette nouvelle perspective et d'engager une réflexion sur le parcours professionnel à suivre pour atteindre leur projet.

“ Les métiers découverts sont **différents de ceux** qui leur [les jeunes] sont **habituellement proposés**. À travers cela, ils peuvent de manière décomplexée réfléchir à leurs inspirations futures et **affiner leurs projets professionnels**.

Mission locale de Paris

L'inscription des jeunes dans un parcours de formation ou le développement d'un projet d'entrepreneuriat sont ainsi des débouchés représentatifs de cette dynamique d'insertion.

Acquisition de compétences mobilisables dans l'emploi

Au-delà des pratiques professionnelles découvertes, les sessions d'immersion sont l'occasion d'assimiler plusieurs compétences utiles, tant sur un plan personnel que professionnel. Ainsi, la mise en place d'un projet collectif où les jeunes sont pleinement acteurs et responsables d'un « produit de sortie » favorise l'apprentissage du travail en groupe, ainsi que le développement de l'autonomie et de la prise d'initiative. Les techniques employées et les rendus (T-shirts, mais aussi campagne de commercialisation) sont de qualité professionnelle ; cette mise en condition contribue tant à une valorisation des jeunes qu'à leur intégration des attentes et codes du monde du travail.

“ La gestion de projet qui impose une **prise d'initiative** des jeunes leur permet de passer à une **attitude active** où ils se font **acteur de leurs parcours**. La concrétisation, sous leurs yeux, de leur projet, leur permet de **prendre confiance** quant à leurs potentiels et leur capacité à développer de nouvelles compétences.

“ De plus, le contenu dense de l'immersion Créaquarter leur a demandé un réel effort de concentration qui les **prépare au monde professionnel ou à un éventuel retour en formation**.

Mission locale de Paris

Toutefois, certains jeunes accompagnés ont rencontré des difficultés à percevoir les compétences acquises lors des sessions et la façon dont ils allaient pouvoir s'en saisir dans le cadre de leur insertion professionnelle. Ainsi, Créaquartier a travaillé sur l'élaboration d'un livret de compétences, permettant aux participants d'apprécier, derrière l'aspect ludique des ateliers proposés, les finalités en termes d'expérience professionnelle et de compétences développées.

Réorientation vers l'un des métiers découverts lors de l'immersion

Enfin, un objectif secondaire de l'action est celui de favoriser l'orientation des jeunes vers certains des métiers présentés. Le développement web est particulièrement visé dans la mesure où il s'agit d'une profession ne nécessitant pas de prérequis en termes de niveau de qualification, accessible via des formations souvent gratuites et offrant des débouchés intéressants tant en termes d'opportunités d'emploi que de salaire.

A ce titre, sur les 78 jeunes ayant répondu à la mesure d'impact, 13% (soit 10 jeunes) se réorientent dans des métiers découverts lors de Jeun_ESS_Créative. 9% (7 jeunes) ont quant à eux un projet d'entrepreneuriat.

“ Plusieurs jeunes nous ont partagé leur volonté d'explorer l'éventualité du web développement, de la production audiovisuelle, de la communication ou encore de la sérigraphie pour la suite de leur parcours.

Mission locale de Paris

3.2. Impacts sur la structure porteuse

L'association Créaquartier s'est créée autour d'un programme de formation qui, suite à des ajustements successifs pour répondre au plus près aux besoins des jeunes, a abouti au projet Jeun_ESS_Créative. L'association n'a ainsi pas eu à réorganiser son fonctionnement interne en fonction des besoins du projet, mais s'est plutôt structurée progressivement, conjointement à la maturation de ce dernier. Plusieurs éléments de cette structuration peuvent être considérés comme inhérents au développement de Jeun_ESS_Créative :

Mobilisation d'une équipe organisatrice

La mise en œuvre de Jeun_ESS_Créative implique un besoin en ressources humaines relativement cyclique. En effet, la programmation d'une session (mobilisation des intervenants partenaires et/ou prospection de nouveaux intervenants) et son animation durant deux semaines constituent des temps forts en termes de mobilisation de l'équipe. De même, l'organisation des soirées de suivi, nécessitant la relance de l'ensemble des jeunes accompagnés dans le cadre des sessions de Jeun_ESS_Créative (relance téléphonique, mail ou via les réseaux sociaux), s'avère chronophage. Les sessions n'étant toutefois pas organisées à intervalle régulier (6 sessions en 2017), certaines périodes sont au contraire moins mobilisatrices et permettent à l'équipe de se consacrer aux autres activités et aux projets de développement de l'association.

L'existence de pics d'activités nécessite ainsi une équipe suffisamment étoffée. Pour répondre à cet enjeu, Créaquartier repose actuellement, en plus des deux salariés, sur l'emploi de deux

personnes en service civique. Cette organisation RH doit notamment permettre la présence d'au moins deux personnes sur les deux semaines d'immersion (binôme de deux salariés ou salarié / service civique pour Créaquarter). Il s'agit en effet d'assurer, au-delà d'un nécessaire encadrement des jeunes durant les activités proposées, une continuité dans le suivi. Cette continuité permet en effet l'instauration d'une relation de confiance entre les jeunes et l'équipe, qui favorise tant la dynamique de groupe au cours de la session, que l'engagement du jeune dans un parcours d'insertion professionnelle.

Renforcement de l'expertise

L'organisation et l'animation des sessions de Jeun_ESS_Créative a permis à Créaquarter de renforcer certaines compétences peu ou non maîtrisées au préalable.

L'équipe a pu, d'une part, développer son expertise en matière d'accompagnement des jeunes éloignés de l'emploi et sortis du système éducatif dans leur dynamique d'insertion. L'étayage de certains partenaires, tel que la Fondation OPEJ qui gère un Club de prévention de Paris 19^e, en matière de connaissance des besoins des jeunes et de méthodes pédagogiques, a été déterminante. Le projet Jeun_ESS_Créative se fonde sur une pédagogie favorisant la créativité et la prise d'initiative, ainsi que sur un accompagnement collectif et individuel permettant au jeune de mûrir son projet professionnel.

D'autre part, l'encadrement réalisé par l'équipe de Créaquarter durant le parcours d'immersion, ainsi que les contacts avec les partenaires intervenants, ont favorisé le développement de compétences liées aux métiers découverts. Il s'agit tout d'abord de compétences techniques : en effet, Créaquarter est aujourd'hui à même d'animer sans partenaire extérieur certains des ateliers (atelier sérigraphie notamment). Cependant la présence d'intervenants professionnels reste un axe pédagogique important. Par ailleurs, Créaquarter possède aujourd'hui une expertise quant aux débouchés et formations existants dans les métiers présentés. Ceci permet un accompagnement au projet professionnel et à la réorientation pour les jeunes intéressés par l'un des métiers découverts.

Consolidation de l'association

Le projet Jeun_ESS_Créative constitue l'action phare de l'association, sur lequel repose le modèle économique de cette dernière. Au-delà de considérations financières, le développement du projet et la communication associée ont rendu possible le développement de nombreux partenariats avec des associations locales et d'autres acteurs de l'ESS, avec certains prescripteurs de jeunes (Mission locale, Club de prévention, bailleurs), ainsi qu'avec des fondations dans le cadre de financements. L'association apparaît aujourd'hui bien implantée dans son écosystème, bien que la variété des prescripteurs pourrait être améliorée afin de conforter la pérennité de l'action.

En outre, le développement actuel d'autres projets par l'association est la conséquence directe de l'expérience et des enseignements tirés de Jeun_ESS_Créative. Le « Bendo créatif » doit constituer un lieu physique et inscrit dans le quartier d'intervention pour permettre notamment aux jeunes de poursuivre l'accompagnement à l'orientation professionnelle avec Créaquarter, ainsi que la pratique des activités professionnelles découvertes lors des sessions (sérigraphie, production audiovisuelle). L'association travaille par ailleurs au développement du modèle Jeun_ESS_Créative sur d'autres secteurs d'activité que celui de la mode, notamment celui du numérique. Elle compte également, à moyen terme, mettre en place un programme de formation diplômante sur le développement web, métier présenté lors des sessions et offrant des débouchés intéressants.

3.3. Impacts sur l'environnement de la structure

3.3.1. POUR LES PRESCRIPTEURS

Jeun_ESS_Créative est une action de remobilisation vers l'emploi et de maturation du projet professionnel, sous un format novateur. Elle permet, entre autres, aux jeunes de travailler leur prise d'initiative, leur mobilité, mais aussi de découvrir des pratiques et contextes professionnels inédits.

Elle constitue en ce sens un outil intéressant pour des structures ayant une mission d'insertion des jeunes et souhaitant s'appuyer sur un partenaire ou un prestataire pour mettre en œuvre un accompagnement de plusieurs semaines. Les prescripteurs – aujourd'hui la Mission locale, mais aussi un bailleur social d'ici peu et à terme potentiellement d'autres acteurs- trouvent donc en Jeun_ESS_Créative une modalité originale d'accompagnement dans leur dynamique d'insertion professionnelle de jeunes n'étant pas ni en emploi, ni en formation, ni en études.

Les modalités de coordination mises en place entre Créaquartier et les référents de la Mission locale de Paris, tant au cours de la session d'immersion qu'à son issue, assurent au prescripteur qu'est la Mission locale une fluidité dans le parcours d'accompagnement des jeunes.

3.3.2. POUR LES ASSOCIATIONS ET ACTEURS DE L'ESS

Les sessions Jeun_ESS_Créative incluent notamment l'organisation d'une journée dans un Fab lab parisien, visant avant tout à faire découvrir ce lieu aux jeunes suivis. Si le partenariat avec le Fab lab « Carrefour numérique² » permet la mise à disposition gratuite d'outils et de compétences au bénéfice du projet, il profite également au partenaire. En effet, l'intervention de Créaquartier dans les locaux du Fab lab répond pleinement à leur volonté d'accueillir un public varié en termes de population, tranches d'âge et statut professionnel. Les jeunes accompagnés, qui constituent un public difficile à toucher pour le Fab lab, ont ainsi la possibilité de découvrir un lieu proche géographiquement de chez eux mais bien souvent inconnu et de devenir éventuellement utilisateurs de ce lieu. Carrefour numérique² estime ainsi à 10% le pourcentage de jeunes étant revenus au Fab lab après avoir découvert cet espace lors de leur participation à Jeun_ESS_Créative. Par ailleurs, les activités proposées par Créaquartier au sein du Fab lab lors des sessions sont ouvertes au public, contribuant donc à l'animation du lieu.

D'autres acteurs de l'ESS (Economie sociale et solidaire) et notamment des associations s'engagent actuellement dans le projet, afin de proposer de nouveaux ateliers (atelier image de soi, atelier écriture, etc.). Cette implication s'explique en premier lieu par une volonté d'approfondir leurs compétences en matière d'accompagnement, à travers la création et l'expérimentation d'ateliers à destination d'un public jeune éloigné de l'emploi et sorti du système éducatif. Créaquartier devient alors un prescripteur de jeunes pour des associations en cours de développement ou de consolidation.

3.3.3. POUR LES INTERVENANTS ET ENTREPRISES PARTENAIRES

Les journées des sessions de Jeun_ESS_Créative reposent sur la mobilisation d'acteurs issus du monde professionnel : professionnels encadrants les ateliers, temps d'échanges avec ces auto

entrepreneurs et visite d'entreprises. L'implication de ces acteurs s'explique avant tout par un intérêt certain pour la nature du projet. D'autres bénéficiaires peuvent cependant être identifiés.

Plusieurs auto entrepreneurs font découvrir leurs pratiques professionnelles, de façon bénévole ou rémunérée, en fonction de leurs possibilités. Cet investissement leur offre, entre autres, la possibilité de lancer ou de parfaire leur activité.

Si l'implication des entreprises est à développer, dans la mesure où seule l'agence BETC est aujourd'hui partie-prenante du projet, l'impact sur ces dernières est l'investissement dans leur responsabilité sociale et sociétale. En offrant une visibilité différente aux entreprises d'un territoire, cette participation permet de valoriser leur implication dans la cité au-delà de leur activité économique en démontrant leur sensibilité au problème de l'insertion des jeunes.

4. TRANSFERABILITE ET ESSAIMAGE DU PROJET

4.1. Analyse des critères de réussite et de blocage de l'innovation et de son essaimage

4.1.1. CRITERES INTERNES A LA STRUCTURE

Ancrage territorial

L'organisation de l'action Jeun_ESS_Créative nécessite l'arrimage à différents acteurs locaux. En effet, la mobilisation, à titre gracieux, de lieux et d'intervenants issus du monde associatif et de l'ESS permet, d'une part, d'assurer un modèle financier du projet peu coûteux pour la structure organisatrice et de faire découvrir, d'autre part, un secteur peu connu et peu attractif pour les jeunes accompagnés.

Par ailleurs, l'appui de structures locales telles que des clubs de prévention, des antennes jeunes ou des centres sociaux revêt un caractère important dans la connaissance des besoins du territoire, l'étayage dans les pratiques d'accompagnement et éventuellement dans l'orientation de jeunes vers Jeun_ESS_Créative.

Il s'agit ainsi pour la structure porteuse du projet de bénéficier d'un ancrage local suffisant et de partenariats préexistants - qui pourront être renforcés à l'occasion de la mise en place de l'action - avec les associations locales, les Fab labs, les animateurs de quartiers et d'autres structures intervenant localement auprès des jeunes.

Positionnement de la structure et des intervenants

L'approche pédagogique employée dans le cadre de Jeun_ESS_Créative est déterminante tant en termes de mise en confiance des jeunes que de développement de comportements pro-actifs de leur part. Il s'agit de sortir d'un schéma d'accompagnement hiérarchique (relation élève-professeur ou accompagnant-accompagné), pour acquérir une posture de collaboration, d'égal à égal. Les capacités d'écoute des jeunes et d'adaptation des attentes et du format de la session d'immersion au groupe accompagné sont également des compétences importantes dans le cadre du projet.

Au-delà de la posture des intervenants, l'image et le positionnement de la structure, notamment en termes de secteur d'intervention, sont déterminants pour la réussite de l'action. Une structure vue comme trop institutionnelle (SPE par exemple) ou à caractère social (tels que la polyvalence de secteur) pourrait freiner l'adhésion des jeunes au projet. L'objectif est ici de leur donner à voir un nouvel environnement de travail et de renouveler leur relation à la structure d'accompagnement (comportements d'acteurs et non simplement de consommateurs de services notamment).

Possibilité de mobilisation de ressources internes

Tel qu'évoqué précédemment, l'organisation d'une session d'immersion Jeun_ESS_Créative nécessite une mobilisation de ressources internes relativement importante, auxquels la structure porteuse doit pouvoir répondre.

En termes de ressources humaines, Jeun_ESS_Créative requiert la mobilisation de :

- Une personne le mois précédant la session (cette charge de travail est difficilement mesurable : il ne s'agit pas d'un temps plein mais demande toutefois un suivi régulier de la part de la personne en charge) ;
- Deux personnes à temps plein durant les deux semaines de formation ;
- Une personne sur 2 jours – à temps plein- pour un suivi téléphonique du devenir des participants, voire sur une semaine pour l'organisation d'une soirée de suivi.

Des locaux doivent également être mis à disposition : il s'agit d'une salle de travail pouvant accueillir les 20 participants et être aménagée en différents espaces de travail. L'association Créaquartier mobilise régulièrement à cet effet des espaces chez ses partenaires, permettant l'immersion des jeunes dans de nouveaux cadres de travail, mais reconnaît néanmoins la pertinence de posséder un lieu fixe et facilement identifiable pour l'organisation des sessions.

Enfin, l'action exige l'utilisation d'équipements spécifiques aux métiers découverts et notamment du matériel de sérigraphie. Si des solutions alternatives à l'achat peuvent être trouvées (prêt du matériel, location ou construction de certains équipements), il apparaît opportun pour les structures intéressées par l'essaimage d'être prêtes à un investissement initial afin d'acquérir les outils nécessaires.

Financement de l'action

Pour Créaquartier, le fonctionnement du projet, et plus largement de l'association, reposent sur le financement des sessions de Jeun_ESS_Créative. En effet, le modèle actuel prévoit un financement par la Mission locale à hauteur de 363€ par jeune accompagné, permettant d'assumer l'ensemble des charges de l'association (salaires, matériels et prestataires ; les locaux étant mis à disposition et les interventions bénévoles pour la plupart).

L'essaimage du projet implique ainsi pour la structure essaimée – qui ne posséderait pas de fonds propres pour financer l'action- de mettre en place un montage financier, suivant deux axes éventuellement complémentaires :

- **La mobilisation de prescripteurs de jeunes prêts à financer l'accompagnement dispensé :** A ce titre, il est à noter que Créaquartier sera accompagné au premier semestre 2018 par Rec Innovation dans une stratégie de « commercialisation » de Jeun_ESS_Créative. L'objectif est ainsi de développer une stratégie d'approche de potentiels prescripteurs et un argumentaire à porter auprès d'eux afin de remporter des prestations de service. Ce travail pourra être partagé, dans des conditions à définir, avec les structures essaimées.
- **Le développement de l'autofinancement de l'action :** Créaquartier a pour objectif développer l'autofinancement de Jeun_ESS_Créative. Ceci pourrait être rendu possible grâce au développement de prestations annexes réalisées par les salariés de l'association (cours de création graphique, prestations de sérigraphie) et à la commercialisation des T-

shirts élaborés lors de sessions (20 à 30 T-shirts vendus 10€ chacun). Il s'agirait en effet de mettre en place, lors de l'immersion, un atelier sur les techniques de commercialisation de produits et de participer à des événements -organisés par des partenaires ou par l'association- permettant de vendre les T-shirts. Toutefois, cet axe de financement de l'action n'est aujourd'hui qu'à l'état de projet et semble ainsi difficilement essaimable à court terme.

4.1.2. CRITERES EXTERNES LIES A L'ENVIRONNEMENT DE LA STRUCTURE

Besoins du territoire

Jeun_ESS_Créative est une action qui s'adresse à des jeunes qui ne sont ni en emploi, ni en études, ni en formation. Ceci correspond ainsi pleinement au public Garantie jeunes, mais recouvre bien entendu une grande variété de situations de jeunes sans emploi et sortis du système éducatif (jeunes condamnés à des peines d'intérêt général, décrocheurs scolaires, migrants, etc.). Ainsi, l'essaimage se devra de respecter un critère d'implantation des structures porteuses dans un territoire qui connaît des problématiques de décrochage scolaire et de chômage des jeunes.

En ce sens, l'accompagnement à l'essaimage de Jeun_ESS_Créative dans les quartiers Politique de la ville constitue une opportunité soulignée par le Comité de pilotage de l'Accélérateur d'innovation sociale. La Charte entreprises et quartiers pourrait également être activée et animée dans le cadre des visites d'entreprises prévues au cours des sessions.

Densité territoriale en termes de structures de l'ESS

Compte-tenu de la dynamique partenariale à mettre en place autour de Jeun_ESS_Créative, il apparaît déterminant d'essaimer le projet sur un territoire relativement dense en termes d'associations locales et autres acteurs de l'ESS (Fab lab notamment). L'inscription sur un territoire rural, où la présence de ce type d'acteurs pourrait être moins importante, constituera probablement un frein au déploiement de Jeun_ESS_Créative et sera en ce sens un critère de non priorisation, voire d'exclusion.

4.2. Récapitulatif des enjeux à prendre en compte dans l'essaimage

4.2.1. ANALYSE SWOT

L'étude de faisabilité a permis de réaliser une analyse SWOT (forces-faiblesses-menaces-opportunités), portant sur deux axes :

- Le modèle de Jeun_ESS_Créative, ses forces et faiblesses ;
- L'essaimage de Jeun_ESS_Créative, les opportunités et menaces à prendre en compte.



5. PRESENTATION DU SCENARIO RETENU POUR L'ACCOMPAGNEMENT A L'ESSAIMAGE PAR L'ACCELERATEUR D'INNOVATION SOCIALE

5.1. Stratégie et objectifs de l'essaimage

5.1.1. STRATEGIES D'ESSAIMAGE

Dans son guide « Make it Big » sur le changement d'échelle NESTA (Agence d'innovation britannique) présente quatre « routes to scale » ou stratégies d'essaimage :

- **Plaidoyer et conseiller** (« Influence and advise ») : L'objectif est de favoriser l'adoption d'un dispositif en influant sur les décideurs pouvant favoriser son essaimage et en conseillant / formant les acteurs souhaitant dupliquer celui-ci. Le focus de l'innovateur est principalement sur l'adoption des principes et des valeurs du dispositif. Cette stratégie ne permet pas d'assurer une grande fidélité au modèle d'origine.
- **Construire un réseau d'essaimés** (« Build a delivery network ») : Des innovateurs créent souvent des réseaux de structures « essaimées » afin de les inciter à adopter des pratiques innovantes voire un dispositif spécifique. Généralement ses réseaux portent une attention à la fidélité des essaimés à l'innovation d'origine.
- **Créer des partenariats stratégiques** (« Form strategic partnerships ») : La création d'un partenariat peut faciliter un changement d'échelle d'une innovation sociale. Ce partenariat peut ouvrir cette innovation à de nouveaux réseaux, à de nouvelles compétences et technologies. Le partenaire peut être une entreprise, une fédération associative, ou un pouvoir public.
- **Changer une organisation d'échelle** (« Grow an organisation to deliver ») : Cette stratégie permet un grand degré de maîtrise sur la façon dont l'innovation est essaimée et donc sur la fidélité à l'innovation initiale. Cette stratégie nécessite un investissement important en termes de temps et de ressources pour mettre en place la structure qui portera la dynamique d'échelle.

L'AIS propose que l'essaimage de Jeun_ESS_Créative s'appuie sur la construction d'un collectif d'essaimés (deuxième stratégie présentée). Il s'agira ainsi d'identifier des structures préexistantes, volontaires et répondant à certains prérequis témoignant de leur capacité à déployer l'action.

Construire ainsi un réseau d'essaimés peut être mis en œuvre de diverses façons. Il est ainsi préconisé que cet essaimage se réalise sous un modèle souple et collaboratif entre le porteur initial du projet et les structures essaimées. Ce modèle permettra de formaliser un cadre de référence du projet, comme socle commun de la démarche d'appropriation, tout en permettant une adaptation aux spécificités locales et un enrichissement continu du projet initial via la dynamique collective enclenchée.

L'essaimage souple ou fertilisation ouverte⁶ : en s'appuyant sur la capitalisation des retours d'expériences du ou des porteurs de projet identifié/s, structurés et suffisamment formalisés, la démarche tend à engager les structures externes intéressées dans un programme aux contours définis. Ce modèle s'attache à une certaine fidélité au projet et à une volonté de mutualiser par la suite des savoirs tirés d'une expérience commune. Le cadre demeure suffisamment souple cependant pour permettre aux parties prenantes d'adapter la démarche. Chacune des structures demeure autonome.

5.1.2. OBJECTIFS DE L'ACCOMPAGNEMENT PAR L' AIS

L' AIS propose de poursuivre deux objectifs dans le cadre du plan d'essaimage de Jeun_ESS_Créative :

- Sensibiliser un grand nombre d'acteurs à l'action Jeun_ESS_Créative ;
- Accompagner une dizaine de structures à la mise en place de l'action.

5.2. Présentation des modalités opérationnelles d'essaimage prescrites

5.2.1. PERIMETRE DE L'ESSAIMAGE

L'appui à l'essaimage de Jeun_ESS_Créative, via la sensibilisation et l'accompagnement de structures dans le déploiement de l'action, appelle en premier lieu à s'interroger sur le périmètre de cet essaimage : quelle échelle de déploiement choisir ? quels types de structures cibler ? quel degré de fidélité au modèle de Jeun_ESS_Créative imposer ?

Périmètre géographique

Plusieurs options peuvent être identifiées et comparées suivant 5 axes d'analyses :

- **Mutualisation entre structures** : l'association Créaquartier est prête à proposer un prêt de matériel aux structures qui souhaiteraient se lancer, ainsi qu'un appui d'expertise lors de l'animation des premières sessions. Dans la même dynamique, certaines mutualisations pourraient être trouvées entre des structures proches géographiquement.
- **Animation du réseau** : la mise en place d'un réseau collaboratif entre les acteurs de Jeun_ESS_Créative serait d'autant facilitée que ces derniers se trouvent dans un périmètre géographique restreint (pour des rencontres de visu notamment).
- **Diversité des prescripteurs** : plus le périmètre géographique est circonscrit, plus il existe un risque de « concurrence » entre les structures porteuses en matière de mobilisation des prescripteurs.

⁶ « Stratégies pour changer d'échelle – le guide des entreprises sociales qui veulent se lancer », AVISE, décembre 2014

- **Variété des territoires représentés** : une certaine diversité dans les territoires d'essai, tant en termes d'acteurs en présence, de problématiques socio-économiques, que de dynamiques locales, pourrait être intéressante pour tirer des enseignements de cette première vague d'essai.
- **Appui sur des acteurs-ressources pour l'essai** : le projet d'essai de Jeun_ESS_Créative suscite des intérêts parmi différents acteurs, qui seraient prêts à apporter leur contribution, en fonction de leur champ d'intervention (prescription de jeunes, mise à disposition de locaux, appui méthodologique, etc.). Si cet intérêt reste à confirmer dans le cadre de la démarche d'accompagnement par l'AIS, le choix du périmètre géographique impactera *de facto* le potentiel appui de ces acteurs.

Echelon territorial	Avantages	Inconvénients
Régional <i>Territoire envisagé : Ile-de-France</i>	Mutualisation entre structures (+) Animation du réseau (+) Diversité des prescripteurs (+) Appui sur des acteurs-ressources pour l'essai (+)	Variété des territoires représentés (-)
National	Diversité des prescripteurs (++) Variété des territoires représentés (++) Appui sur des acteurs-ressources pour l'essai (++)	Mutualisation entre structures (--) Animation du réseau (-)

Le comité de pilotage opérationnel du projet se positionne pour un essai national. Cette option offre en effet un intérêt en matière d'analyse des résultats de l'essai dans des contextes territoriaux variés, et rentre en cohérence avec les objectifs de développement propres à l'association Créaquarter. Les territoires concernés par l'essai, intégrant éventuellement certains franciliens, seront définis au cas par cas, en fonction de la sélection des structures candidates.

Prérequis pour participer à l'essai

Par ailleurs, les cibles de cet essai sont à définir : si aucune catégorie d'acteur n'est privilégiée à ce stade, la mise en œuvre du projet nécessite certains prérequis. Pour s'assurer de leur capacité à s'inscrire dans la démarche, l'AIS transpose les conditions de réussite identifiées précédemment en critères d'entrée qui seront appliqués aux acteurs candidats au programme d'essai.

Conditions de réussite	Critères d'entrée
Un modèle économique et organisationnel stable	<ul style="list-style-type: none"> - Pas de déficit structurel ; - Minimum de deux ETP pour la mise en œuvre de Jeun_ESS_Créative, ayant tous les deux des capacités d'encadrement des jeunes (binôme de salariés ou salarié/bénévole). <p><i>La possession de locaux sur le territoire d'intervention et pouvant permettre l'organisation de l'action sera un plus.</i></p>
Un ancrage dans le territoire d'intervention	<ul style="list-style-type: none"> - La structure a procédé à une analyse des besoins du territoire et identifie l'existence d'un public cible pour l'action ; - Relations antérieures avérées avec les associations locales. <p><i>L'ancrage de la structure dans un quartier prioritaire de la Politique de la Ville sera un plus.</i></p>
L'adhésion de la structure à la mise en place de Jeun_ESS_Créative	<ul style="list-style-type: none"> - La structure a identifié Jeun_ESS_Créative comme une action complémentaire à ses interventions ; - La structure est prête à investir dans l'achat de matériel à court ou moyen terme ; - Le conseil d'administration adhère à l'essaimage de Jeun_ESS_Créative porté par sa structure (ex. signature de la candidature de la part du Président). - La structure est prête à dédier du temps de travail d'un à deux de ses membres sur la formation-action Jeun_ESS_Créative (périodes de formation et travaux d'études entre deux sessions) et assure la présence d'un membre de sa direction au moins sur la première session de la formation.

Le comité de pilotage opérationnel du projet prévoit de se réunir en mars 2018, en amont du lancement de la campagne de sensibilisation sur l'essaimage, pour approfondir ces critères d'entrée dans la dynamique et identifier éventuellement des types de structures cibles.

Fidélité au modèle de l'action

Le degré de fidélité au modèle de l'action demeure un point central dans tout essaimage dans la mesure où il s'agit de ne pas dénaturer le projet initial, tout en permettant les nécessaires adaptations au contexte local des structures (problématiques socio-économiques du territoire, écosystème partenarial, etc.).

Dans le cadre de Jeun_ESS_Créative, certains éléments socles sont identifiés par le porteur, tel que le public cible et le caractère professionnel des interventions. En ce sens, l'AIS pourra accompagner Créaquartier dans l'élaboration d'une charte définissant ces éléments socles (cf. partie 5.2.2).

En revanche, certains ajustements semblent possibles, et même intéressants car potentiellement riches d'enseignements dans une perspective d'amélioration continue du projet et de son essaimage.

En premier lieu, compte-tenu de la flexibilité du modèle initial en la matière, le format des sessions d'immersion pourra être mis en place suivant deux options :

- Deux semaines fermes

- Module d'une durée égale ou supérieure à deux semaines, afin de répondre aux besoins des prescripteurs

Par ailleurs, si la posture d'accompagnement des acteurs sélectionnés pour l'essaimage, ainsi que l'image de ces acteurs dans le territoire d'intervention, sont déterminantes pour la réussite du projet (cf. partie 4.1.1), il sera intéressant d'observer et de comparer, dans le cadre de l'essaimage, les résultats de l'accompagnement entre des structures telles que Créaquarter et d'autres au positionnement plus institutionnelles.

En outre, si la formation-action pourrait se fonder sur le parcours éprouvé qu'est Jeun_ESS_Créative appliqué au secteur d'activité de la mode, il serait possible de proposer aux structures le souhaitant de s'emparer de la méthodologie Jeun_ESS_Créative pour l'appliquer à un autre secteur d'activité. Il faudrait alors être vigilant à ce que les thématiques répondent bien à la philosophie du projet (cf. Partie 1, et notamment un parcours intégré avec rendu tangible, l'ouverture des perspectives professionnelles des jeunes ...).

D'autres adaptations du modèle initial pourront être envisagées au cas par cas en fonction de la réalité des structures essaimées, et en accord avec le Comité de pilotage opérationnel de la démarche qui s'assurera du non-dévoiement des objectifs centraux de Jeun_ESS_Créative.

5.2.2. ÉTAPES PRESCRITES

L'AIS prescrit les étapes chronologiques suivantes en vue de réaliser l'essaimage de Jeun_ESS_Créative :

Janvier-Avril 2018 //

Appuyer le porteur de projet dans la formalisation des outils nécessaires à l'essaimage

En parallèle de l'étape de sensibilisation de potentiels candidats, il s'agira de travailler avec Créaquarter à la formalisation des outils de l'essaimage. En effet, si certains documents de présentation des process de Jeun_ESS_Créative existent déjà (ex : fiche descriptive de chaque atelier), il convient d'outiller l'essaimage du projet :

- Formaliser éventuellement une charte présentant les éléments socles de Jeun_ESS_Créative et auxquelles devront adhérer les structures essaimées. Cette charte sera actualisée suite à la vague d'essaimage et aux enseignements qui pourront en être tirés.
- Actualiser les documents supports des sessions d'immersion dans une visée de transmission de ces outils au collectif d'essaimés : fiches descriptives des ateliers, cahier de compétences remis aux participants, fiche de bilan des sessions, etc.
- Elaborer les supports de formation pour la formation-action des structures essaimées.

Par ailleurs, des liens seront assurés avec le travail de formalisation d'une stratégie de « commercialisation » de Jeun_ESS_Créative qui sera engagée par Créaquarter et Rec Innovation au premier semestre 2018. Il s'agira en effet de faire bénéficier à l'ensemble du collectif d'essaimés, sous réserve de l'accord de Créaquarter, des outils élaborés.

Avril-Juin 2018 //

Faire connaître la démarche d'essaimage, sensibiliser les acteurs pouvant être intéressés pour se porter candidats

L'objectif de cette étape est l'identification d'acteurs sur les territoires d'essaimage se portant volontaires pour transposer le projet, et ainsi la constitution d'un collectif d'essaimés. Pour ce faire, il s'agira d'engager une campagne de sensibilisation s'appuyant sur différents leviers :

- Communication large sur le projet d'essaimage par les différents acteurs impliqués dans l'essaimage : présence sur les sites web de l'Ansa et des membres du comité de pilotage (cf. Partie 5.3) ; mobilisation de leurs outils de communication internes tels que les newsletters.
- Information plus ciblée sur les territoires pressentis pour l'essaimage : envoi d'une plaquette présentant Jeun_ESS_Créative et son projet d'essaimage aux acteurs locaux (par le biais des structures partenaires de la campagne de communication).
- Organisation d'une réunion de sensibilisation pour les structures intéressées par l'essaimage qui permettra de présenter en détail la démarche portée par l'AIS et de susciter ou confirmer des candidatures.

Juillet 2018 //

Sélectionner les structures essaimées parmi les candidatures exprimées

La sélection des structures essaimées sera réalisée par le comité de pilotage opérationnel à l'issue de l'étape de sensibilisation. Celle-ci se fondera sur les prérequis pour participer à l'essaimage définis dans la présente étude de faisabilité (cf. Partie 5.2.1) et sur la validation par le comité de pilotage opérationnel.

Une dizaine de structures seront ainsi sélectionnées afin de bénéficier de l'accompagnement à l'essaimage. Elles seront invitées à confirmer leur engagement dans la démarche par la signature d'une convention entre l'ANSA, porteur de l'AIS, et la direction générale de la structure.

Septembre-Novembre 2018 //

Former les structures à l'appropriation de Jeun_ESS_Créative

Au sein de chaque structure essaimée, une à deux personnes seront formées et accompagnées à la mise en place du projet Jeun_ESS_Créative.

Cet accompagnement prendra en premier lieu la forme d'une formation-action sur trois mois, composée de trois séances de formation. L'AIS s'appuiera sur une convention partenariale avec Créaquarter afin de mobiliser son expertise pour apporter la matière durant ces séances de formations-action.

Il est à noter que la présence de la direction des structures essaimées sera requise lors de la première journée de formation afin d'assurer le portage stratégique de la démarche.

Méthodologie de la formation-action⁷ : L'objet d'une formation-action est la résolution d'un problème ou l'élaboration d'un projet par les personnels qui en sont les acteurs et/ou les auteurs. Il

⁷ Définition proposée dans : Le BOTERF G., *L'ingénierie et l'évaluation de la formation*, Editions d'Organisation, 1993

s'agit d'une formation en action qui permet aux acteurs de **se former en analysant et en résolvant « en vraie grandeur »** les problèmes qu'ils doivent contribuer à résoudre. Le processus de formation-action est basé sur **l'alternance de périodes de réflexion-formation et de périodes d'action ou d'étude opérationnelle**. Ces différents moments s'articulent et s'alimentent mutuellement.

Cette formation-action devra permettre d'aborder différents axes inhérents à la mise en place de Jeun_ESS_Créative :

- Appréhender le déroulement d'une période d'immersion (principes directeurs de l'action, structuration des ateliers, compétences développées par les jeunes)
- Mettre en place l'écosystème partenarial propice au projet : mobiliser des partenaires prescripteurs, associer les associations et acteurs de l'ESS présents localement, identifier des intervenants professionnels et des entreprises pour l'animation des sessions
- Développer la communication sur le projet à destination des jeunes : mobiliser les acteurs ressources sur le territoire, utiliser les réseaux sociaux, s'impliquer dans des événements locaux
- Assurer les dispositions matérielles permettant la mise en place de l'action : organiser les locaux, se procurer et utiliser le matériel
- Accompagner les jeunes lors de la période d'immersion et co-animer des ateliers
- Mettre en œuvre un suivi des jeunes en post-immersion et assurer l'évaluation du projet

Par ailleurs, pour les structures qui ne souhaiteraient pas investir dans l'ensemble du matériel de sérigraphie dans un premier temps, un accompagnement à la fabrication de matériel artisanal de sérigraphie pourrait être envisagé (bien que ce dernier ne puisse répondre qu'à une utilisation temporaire, lors d'une phase test, et que l'objectif est bien d'investir dans du matériel ayant un rendu professionnel). Cet accompagnement consisterait en la remise aux structures essayées de plans de fabrication détaillés, assortis, si besoin, d'une démonstration collective de la fabrication du matériel.

Septembre-Février 2018 //

Soutenir la mise en œuvre opérationnelle de Jeun_ESS_Créative par les structures essayées, à travers un conseil individualisé et un retour d'expériences collectif

Au cours de la période de formation, pendant laquelle les structures seront invitées à initier la mise en pratique des apports théoriques de la formation, et à son issue, l'AIS assurera un accompagnement individuel des essayés. Il s'agira de soutenir ces derniers dans la mise en place du projet et l'organisation, si possible, d'une première session de Jeun_ESS_Créative au second semestre 2018, à travers une disponibilité de l'équipe de l'AIS pour répondre aux interrogations et difficultés rencontrées.

Cet accompagnement prendra la forme d'une permanence téléphonique, une fois par semaine, et par la mise en relation, en fonction des besoins avec Créaquartier pour des appuis d'expertise spécifiques. L'objectif sera ainsi de mobiliser l'équipe de Créaquartier de façon pertinente et non chronophage tout en apportant des réponses opérationnelles aux essayés.

Les difficultés rencontrées entre les sessions de formation, les réponses apportées seront recueillies et centralisées dans un document « Foire aux questions », partagés à l'ensemble des structures.

Par ailleurs, une réunion d'échange pourra être organisée – de visu ou par téléphone en fonction du périmètre d'essai- en octobre 2018, afin de partager les premiers retours d'expérience

des essayés, d'échanger sur les facteurs de réussite ou de blocage rencontrés et d'accompagner collectivement les structures dans le déploiement du projet.

5.3. Gouvernance du projet d'accompagnement à l'essaiage

L'AIS propose d'instituer un comité de pilotage opérationnel de l'essaiage de Jeun_ESS_Créative, ayant vocation à orienter les travaux d'accompagnement de l'AIS dans un objectif de déploiement optimisé du projet. Ce comité de pilotage opérationnel a pour missions de :

- Déterminer la stratégie d'essaiage la plus pertinente au regard de la nature du projet
- Appuyer la démarche de sensibilisation à l'essaiage du projet
- Valider la sélection des structures essayées
- Approfondir le contenu de la formation-action et identifier les experts à associer
- Contribuer à l'essaiage du projet (mise à disposition de compétences ou de ressources en fonction des possibilités)

Cette instance de gouvernance sera mobilisée dès la finalisation de l'étude de faisabilité afin de valider et de lancer la démarche d'essaiage.

Sous réserve de leur accord et de toute autre proposition, le Comité de pilotage opérationnel se compose des organisations suivantes :

- Le porteur de projet, Créaquartier
- CGET
- DGEFP
- Réseau(x) des Missions locales, à l'échelle régionale et/ou nationale
- Mission locale de Paris
- Direction de l'Attractivité et de l'Emploi (DAE) de Paris
- I3F
- Rec Innovation

L'intervention de l'AIS s'inscrit par ailleurs dans le cadre de son propre dispositif de gouvernance. Il réfère ainsi régulièrement de son action à destination de Jeun_ESS_Créative à son comité de pilotage et se conforme à ses décisions et orientations.

5.4. Evaluation de l'essaiage

5.4.1. MODALITES D'EVALUATION

Dans le cadre de l'accompagnement par l'AIS, une évaluation de la dynamique d'essaiage est proposée. Elle devra permettre d'apprécier :

1. La montée en charge du déploiement de Jeun_ESS_Créative ;

2. La mise en œuvre de Jeun_ESS_Créative par les structures essaimées ;
3. L'impact de Jeun_ESS_Créative, notamment sur les jeunes accompagnés.

Elle se décline en trois étapes, distinctes dans le temps :

Période	Axes d'évaluation	Modalités d'évaluation
Mi-2019	Evaluation du processus d'essaimage : bilan de l'appropriation de l'action par les structures essaimées et de leur état d'avancement	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analyse documentaire ▪ Entretiens téléphoniques avec les structures essaimées
Fin 2019	Evaluation de la mise en œuvre de l'action : bilan quantitatif et qualitatif de l'effectivité de l'action	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analyse documentaire ▪ Données de reporting des structures ▪ Entretiens téléphoniques avec les structures essaimées et les partenaires prescripteurs
Mi-2020	Evaluation d'impacts : bilan quantitatif et qualitatif des effets de l'action sur les publics bénéficiaires et sur la structure essaimée	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analyse documentaire ▪ Données de reporting des structures ▪ Entretiens de visu ou téléphoniques avec les structures essaimées et les partenaires prescripteurs

La synthèse des deux premiers rapports évaluatifs sera intégrée au bilan final. Ces productions seront remises aux membres du comité de pilotage de l'Accélérateur d'innovation sociale et aux partenaires membres du comité de pilotage opérationnel attaché à l'action.

5.4.2. INDICATEURS DE REUSSITE

Dans le cadre de l'évaluation, seront suivis les indicateurs suivants :

Critères d'évaluation	Indicateurs retenus	Type	Précisions	Preuves
1. A l'issue de l'accompagnement à l'essaiage, la structure s'est appropriée l'action Jeun_ESS_Créative et a mis en place les démarches pour son déploiement (de mai à novembre 2018, évalué en décembre 2018)				
Les moyens humains nécessaires sont mis à disposition	Mise en place d'un poste responsable de l'organisation des sessions Jeun_ESS_Créative	Réalisation	Poste de chargé de mission, pourvu ou publié	Organigramme de la structure Entretien ANSA (structures essaimées)
Les moyens techniques nécessaires sont mis à disposition	Organisation des locaux	Réalisation	Identification d'une/de salle(s) adaptée(s) pour accueillir les différents ateliers	Entretien ANSA
	Possession du matériel nécessaire	Réalisation	Achat, location, prêt et/ou fabrication des différents équipements	Entretien ANSA
Les relations partenariales ont été enclenchées	Prospection auprès des partenaires prescripteurs	Réalisation	Nbre de rdv/contacts avec les partenaires prescripteurs	Planning des RDV Entretien ANSA
	Initiation d'un partenariat avec des partenaires prescripteurs	Résultat	Nbre de conventions signées avec partenaires prescripteurs Contenu des conventions (montant des financements, nbre de sessions et volume de jeunes prévus)	Conventions Entretien ANSA
	Prospection auprès des intervenants	Réalisation	Nbre de rdv/contacts avec les intervenants professionnels, les entreprises et les Fab labs	Planning des RDV Entretien ANSA
	Initiation d'un partenariat avec des intervenants	Résultat	Nbre et nature des interventions validées	Entretien ANSA
	Prospection auprès d'autres acteurs locaux	Réalisation	Nbre de rdv/contacts avec les acteurs locaux	Planning des RDV Entretien ANSA
	Initiation d'un partenariat avec d'autres acteurs locaux	Résultat	Nbre et nature des partenariats mis en place	Entretien ANSA
La communication sur le projet a été lancée	Mise en place d'outils de communication dédiés	Réalisation	Intégration des informations relatives à Jeun_ESS_Créative sur le site internet Mobilisation des réseaux sociaux Autres outils mis en place (ex : flyers)	Recherche internet Outils créés Entretien ANSA
	Diffusion d'une information concernant le projet sur le territoire d'intervention	Réalisation	Présentation du projet aux partenaires locaux Présentation du projet au public lors d'évènements des partenaires ou de la structure	Planning des RDV Planning des évènements Entretien ANSA

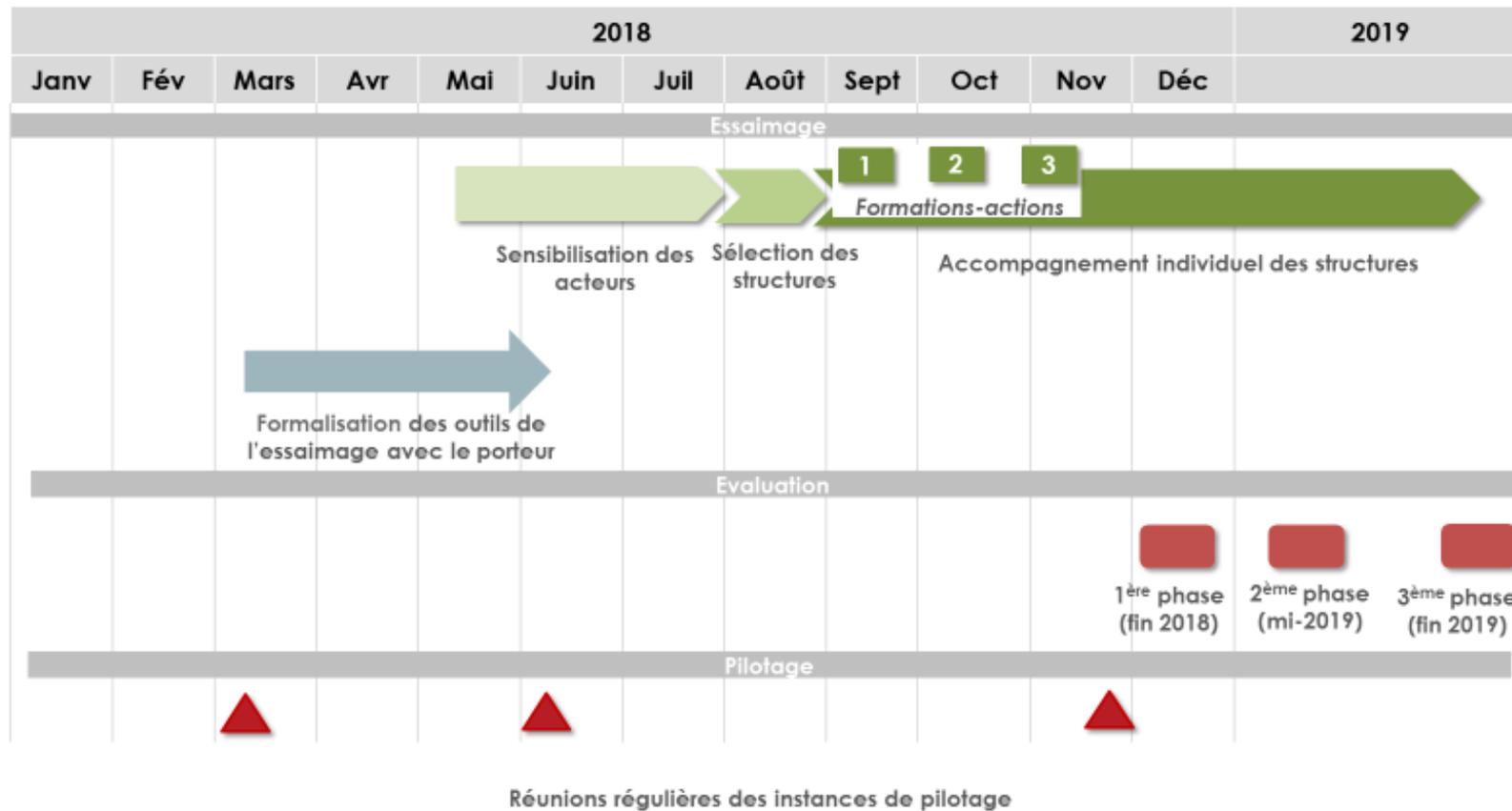
Critères d'évaluation	Indicateurs retenus	Type	Précisions	Preuves
2. Suite au programme d'essaimage, la structure a mis en place une ou plusieurs session(s) de Jeun_ESS_Créative (entre novembre 2018 et mai 2019, évalué en juin 2019)				
La prescription de jeunes par les partenaires prescripteurs est effective	Mise en place du partenariat avec des partenaires prescripteurs	Réalisation	Nbre et nature des partenariats mis en place Montant des financements validés	Conventions Reporting
	Orientation d'un ou plusieurs groupe(s) de jeunes vers l'action	Résultat	Nbre de sessions réalisées et de sessions prévues Nbre de jeunes orientés et de jeunes dont l'orientation est prévue	Conventions Reporting
	Autres modalités d'inscription de jeunes dans l'action	Résultat	Nbre de jeunes inscrits lors de la session sans orientation préalable par un partenaire prescripteur Modalités d'inscription dans l'action	Reporting Entretien ANSA (structures essaimées, partenaires parties-prenantes)
Les jeunes bénéficient de l'ensemble du parcours d'immersion	Ateliers mis en place lors de la ou des session(s)	Réalisation	Nbre et nature des ateliers Durée des ateliers Appréciation qualitative des ateliers mises en place	Bilans écrits des sessions Reporting Entretien ANSA
	Co-animation des ateliers	Réalisation	Nbre d'encadrants mobilisés au sein de la structure porteuse Nbre et nature des animateurs extérieurs à la structure (dont les partenaires prescripteurs) Répartition des missions (notamment avec les partenaires prescripteurs) Appréciation qualitative de l'animation des ateliers	Bilans écrits des sessions Reporting Entretien ANSA
	Variété des contextes professionnels découverts lors de la ou des session(s)	Résultat	Nbre et nature des intervenants professionnels mobilisés Nbre et nature des lieux dans lesquels se sont déroulés la ou les session(s) Nbre et nature des entreprises visitées Appréciation qualitative des contextes professionnels découverts	Bilans écrits des sessions Reporting Entretien ANSA
	Implication des jeunes lors de la ou des session(s)	Résultat	Taux de présence des jeunes	Bilans écrits des sessions Reporting

			Appréciation qualitative de l'implication des jeunes pendant session Appréciation qualitative de l'intérêt pour la session	Entretien ANSA
Le suivi des jeunes est réalisé	Articulation du parcours d'immersion avec les autres actions d'accompagnement des jeunes	Réalisation	<u>Au début de l'immersion :</u> Présentation des partenaires prescripteurs et financeurs aux jeunes <u>Au cours de l'immersion :</u> Présence des référents des jeunes Nature des modalités de coordination avec les référents des jeunes. <u>Suite à l'immersion :</u> Bilan avec les référents des jeunes et/ou avec les partenaires prescripteurs.	Bilans écrits Entretien ANSA
	Actions de suivi mises en place suite à la session	Réalisation	Nature des modalités de suivi Nbre de contacts pris auprès des jeunes Taux de réponse ou de présence à ces actions	Entretien ANSA Reporting

Critères d'évaluation	Indicateurs retenus	Type	Précisions	Preuves
3. La mise en place de Jeun_ESS_Créative a permis l'amélioration de la situation professionnelle des jeunes accompagnés (évalué en septembre 2019)				
Les jeunes accompagnés se remobilisent dans leur parcours professionnel	Acquisition de compétences utiles dans le monde du travail	Impacts	Appréciation qualitative de l'impact de l'action sur l'acquisition de compétences	Entretien ANSA (structures essaimées, jeunes ayant participé à une session, partenaires parties-prenantes)
	Maturation du projet professionnel	Impacts	Pourcentage de jeunes souhaitant reprendre une formation (dont jeunes en formation) Appréciation qualitative de l'impact de l'action sur la maturation du projet professionnel	Reporting Entretien ANSA
	Réorientation vers l'un des métiers découverts	Impacts	Pourcentage de jeunes ayant un projet d'entrepreneuriat Pourcentage de jeunes souhaitant se réorienter vers l'un des métiers découverts	Reporting Entretien ANSA
L'accès à l'emploi des jeunes accompagnés est facilité	Accès à l'emploi ou la formation	Impacts	Pourcentage de jeunes ayant une sortie dynamique Structure des sorties dynamiques (emploi, stage, formation)	Reporting Entretien ANSA
La structure a renforcé son action en faveur de l'insertion professionnelle des jeunes	Pérennisation de l'action Jeun_ESS_Créative	Impacts	Volonté de la structure de pérenniser l'action (à condition d'une poursuite des financements par les prescripteurs) Appréciation qualitative de l'action	Entretien ANSA
	Amélioration de l'accompagnement à l'insertion professionnelle proposé par la structure	Impacts	Appréciation qualitative de l'évolution de l'accompagnement proposé (offre de service, compétences, postures, etc.) Appréciation qualitative du positionnement de la structure dans son écosystème	Entretien ANSA

5.5. Calendrier du projet d'accompagnement à l'essaimage

Ci-dessous une proposition de calendrier pour l'accompagnement à l'essaimage du projet Jeun_ESS_Créative. Celui-ci pourrait être amené à évoluer, notamment suivant les avis du comité de pilotage opérationnel.



Agence nouvelle des solidarités actives

www.solidarites-actives.com

Association loi 1901

N° de Siret : 488 527 326 000 26

28, rue du Sentier 75002 Paris

Tél. : 01 43 48 65 24

✉ contact@solidarites-actives.com